Tot. 215

Koei Tecmo控股公司明年4月成立 · 《GTA IV》X360独占资料片公开

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

中国玩家自己的年度游戏评选活动正式启动!

特别企划 >>> 二连发!

一切从头开始

那些不落俗套的游戏开头

有玩没完?

是什么让我们对游戏失去了胃口

本期赠品①



最后的神迹特制宽幅海报

游戏名人堂

新无双总帅

鲤沼久史

前线狙击

梦幻之星 ZERO

最终幻想Agito XIII

闪点行动2/高达无双2

女神异闻录

恶魔幸存者

超强游戏阵容 >>> 在此集结!

古墓丽影 地下世界

机动战士高达 高达对高达

PES 2009

超时空之钥

动物之森 城市人

啪嗒嘭2

研究中心

女神侧身像 负罪者

使命召唤 战火世界

神鬼寓言II

思乡之风

多边共享区 特别版

你所不知道的秘密

真·风神制作

2008.12A 定价:RMB 12.00

ISSN 1008-0600

23>

9 771008 060006

Gamehall

白骑士物语 最新影像公开!

使命召唤 战火世界 死亡扑克全收集指南 | 游戏剧情影像馆 寂静岭 归乡(下)

热血最强 头文字D Extreme Stage | DJMAX携带版 酷懒之味 | 天诛4

超级街霸IIX 正阳游戏 日本BLANKA神挑战赛集锦 | 一球成名 Vol.3

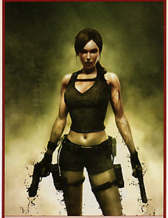


本期赠品②

115分钟DVD

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



12A
总第215期

COVER STAFF
封面用图：《古墓丽影 地下世界》
封面设计：一刀

©Eidos Interactive Limited 2008.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。







游戏情报站 —— 5
排行榜 —— 10
黄金眼 —— 21
新作短波 —— 24

游戏情报站要闻
PS3明春降价，《战神III》超越一切？ 5
《光环3 神兵天降》明秋发售 6
Koei Tecmo控股公司明年4月成立 6
《GTAIV》X360独占资料片公开 7



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

前线狙击
闪点行动2 12
女神异闻录 恶魔幸存者 14
梦幻之星 ZERO 16
最终幻想Agito XIII 18
高达无双2 20





软硬兼施 —— 53
PS3 HOME —— 73
X360全方位 —— 74
Wii世代 —— 75
PS2殿堂 —— 76
游戏进行时 —— 78
掌中天地 —— 82

实用技术 GUIDE & REVIEW









特快专递
动物之森 城市人 68
啪嗒嘭2 70

研究中心
思乡之风 56
女神侧身像 负罪者 60
神鬼寓言 II 63
使命召唤 战火世界 66

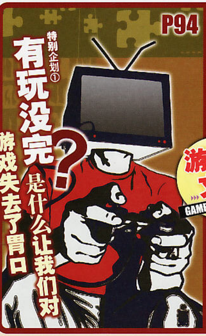
读编交流 EDITOR & READER



游风艺苑 —— 113
读编往来 —— 114
问题小卖部 —— 120
小编寄语 —— 122
天下聚会 —— 125

收藏者：

收藏日期：







游戏文化 GAME & CULTURE



剧情派 —— 83
游戏名人堂 —— 84
多边共享区 —— 88
邪魔院 —— 93
影漫搜查线 —— 106
自由谈 —— 110

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

KERORO军曹 击侵 神龙战士	24
超时空之钥	21 28
风来的西林DS2 沙漠的魔城	22 78
流星洛克人3	22
吉他英雄 巡演 十周年	光盘
梦幻之星 ZERO	16
女神侧身像 负罪者	60
女神异闻录 恶魔幸存者	14
思乡之风	56
无限航路	25
心灵传说	26
小瓦强的大冒险	25
星之卡比 极端超华丽	80

PS2

超级机器人大战Z	109
高达无双2	20
噬魂师 战斗共鸣	26

PS3

白骑士物语	光盘
波斯王子 奇迹	光盘
超级街头霸王II Turbo高清混合版	光盘
孤岛惊魂2	81
高达无双2	20
古墓丽影 地下世界	22 38
海洋假期 堡礁秘辛	23
寂静岭 归乡	光盘
极品飞车 秘密行动	23
街头霸王IV	光盘
镜之边缘	21 光盘
侍道3	23 81
闪点行动2	12
杀戮地带2	27
使命召唤 战火世界	66 光盘
索尼克 释放	光盘
头文字D EXTREME STAGE	光盘
职业进化足球 2009	46 光盘

PSP

DJMAX 携带版 酷懒之味	光盘
乐克乐克2	80
机动战士高达 高达对高达	23 50
加雷特编年史 红辉的魔石	79
普利尼 俺当主角行吗?	23
啪嗒嘭2	70
噬魂师 战斗共鸣	26
世界传说 光明神话2	25
最终幻想Agito X III	18

Wii

动物之森 城市人	21 68
雷曼 疯兔危机 电视聚会	光盘
风之克罗诺亚 通往幻界之门	24
弧光幻想曲	26
快乐舞动	光盘
索尼克 释放	光盘
死亡之屋 赶尽杀绝	光盘
天诛4	光盘

X360

波斯王子 奇迹	光盘
超级街头霸王II Turbo高清混合版	光盘
火影忍者 破碎的羁绊	22
孤岛惊魂2	81
高达无双2	20
光环战争	27
古墓丽影 地下世界	22 38
寂静岭 归乡	光盘
极品飞车 秘密行动	23
街头霸王IV	光盘
镜之边缘	21 光盘
求生之路	22
闪点行动2	12
神鬼寓言 II	63
使命召唤 战火世界	66 光盘
索尼克 释放	光盘
职业进化足球 2009	46 光盘
最后的神迹	21
战争机器2	108





新作影像集锦

《白骑士物语》
《死亡之屋 赶尽杀绝》
《吉他英雄 巡演 十周年》
《索尼克 释放》
《索尼克 释放》（Wii版）
《WE2009》电视广告+
《超级街头霸王II Turbo高清混合版》
《抵抗2》电视广告+
《啪嗒嘭2》电视广告+
《街头霸王IV》隐藏角色刚拳登场！
《波斯王子 奇迹》
《雷曼 疯兔危机 电视聚会》

热血最强三连发！

《头文字D Extreme Stage》
《DJMAX 携带版 酷懒之味》
《天诛4》

游戏剧情影像馆

《寂静岭 归乡》（下）

特别收录

正阳游戏
日本BLANKA神挑战赛集锦

《使命召唤 战火世界》
死亡扑克全收集指南

一球成名 Vol.3

Wii世代影像版Vol.15

《快乐舞动》

天下聚会

电影前线

《奔向巫山》
《飞屋环游记》
《哈利波特与混血王子》

动画情报站

Ending Song

《波斯王子 奇迹》









玩家投稿热情高涨，公布3点投稿窍门助你一球成名！

①在Email中注明存档对应的机种并将存档打包发送。
②在Email中最好附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在Email中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！





信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
本期责编：火 云
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳市鹰达印刷包装有限公司

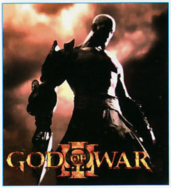
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年12月1日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 SPECIAL PS3明春降价，《战神III》超越一切？



今年年末商战期间，PS3的表现令人失望，在微软的降价、超大作等大手笔宣传频频出击之时，索尼却毫无动静，几个重点大作的销量也令人失望。不过长期的沉默也许只是为了即将到来的风暴而蓄势，近日有相当可靠的传闻指出，索尼将于明年春季全力出击。

11月22日，据国外媒体D+PAD报道，索尼在伦敦举办了"SCE员工年度简报会"，一位参加了此会议的内部人士以"Legends"为化名，向媒体透露了这次会议的详情。虽然消息的准确性无法确认，但从索尼官方对这则报道的反应来看，似乎可信度极高。

据悉，在会议中首先由SCEE总裁David Reeves上台，讨论了目前的经济局势，并表示经济危机不会对PS系列主机的业务造成影响。紧接着Reeves表示"从2009年3月起，PS3的价格将会更具竞争力。"从各种迹象来看，索尼很可能会在《杀戮地带2》发售之际下调PS3的售价，趁着春季的大作高潮扭转PS3的劣势。

微软于近期提出X360在欧洲的销量已经超越PS3，但Reeves提出了异议，他表示PS3的欧洲装机量仍然大于X360，而且二者的差距将会在2009年进一步拉大。比起美国的SCEA和日本的SCEJ，负责欧洲业务的SCEE显然是表现最为出色的，据说在2008年里SCEE已经率先实现了盈利。在2008年PSN已经为SCEE带来1.5亿英镑的收入，未来索尼在PSN上的投入将会继续加大。

PSP版《小小大星球》几乎已经成为定局，据称该作已经投入制作，由Media Molecule亲自开发，目前已经开发了4个多月的时间。现场还播放了该作的一段影像，"Legends"说："它看起来很棒，当然没PS3版那么好，不过主要只是细节方面没有那么丰富。"此外《机车风暴》的PSP版据说也在开发中，也播放了一段概念影像。

会议中还播放了一段30秒钟的《未知海域2》实际游戏影像，可以看到德雷克正遭到攻击，紧接着发生爆炸，据称场景为阿兹台克风格，画面质量进化不大。而最值得期待的大作则是《战神III》，"Legends"以充满激情的口吻表示，这款游戏在会议中作为压轴戏进行演示，由于画面实在太强，因此真的很难分清到底播放的是实际画面还是CG动画。预告片中首先可以看到奎托斯挥剑与骷髅兵和独眼巨人战斗，然后站到了巨鹰身上将其宰杀后降落地面。最后一个场景是奎托斯仰望一个深邃黑暗的洞穴，在他面前的应该是奥林匹斯山。"Legends"表示其中某些片断从镜头角度来看应该是实际游戏画面，但"实际画面应该不至于强到那地步。不管是不是CG，大家都被它镇住了，期待度大增，《战神III》将会令人惊异。"

在这则报道出现后，SCEE的官方反应是："我们在公司范围内的会议所讨论的都是机密，而且有可能变化。"按照多数游戏公司的公关原则，这种口吻的回答几乎相当于默认，只不过暗示会议中的内容"有可能变化"。此外就在这则消息之后，有"大嘴巴"之称的《战神》一代制作人David Jaffe也在他的个人博客中表示他最近刚刚在Santa Monica工作室看到了《战神III》，这款游戏"与你玩过的一切游戏都不一样"，"它的画面就像是一幅油画直接动了起来"。但SCEA方面目前对于PS3降价传闻的回应是："目前并未有2009年3月降低PS3售价的计划。"

特报 SPECIAL 《GT赛车5 序章版》实现4倍全高清画面

为了庆祝《GT赛车》诞生十周年，Polyphony Digital最近在纽约举办了一个名为"Downshift Session 2008"的纪念活动，在这个活动中最有趣的环节是展示了一种全新技术：Polyphony Digital制作了一个特殊版本的《GT赛车5 序章版》，而要运行这款游戏，需要使用4台PS3联机运算。

同时4台PS3联机实现的4倍处理能力，让这个特别版的《GT赛车5 序章版》能够实现3840×2160的超高解析度，每台PS3负责处理运算画面中的一个区域，然后使用最高解析度达4096×2160的索尼SRX-S110投影器，投射到220英寸的幕布上。另外现场还演示了通过4台PS3联机让游戏的每秒帧数达到240帧的另外一种联机方式。



▲现场举办了3840×2160超高解析度版《GT赛车5 序章版》的比赛，使用高级投影器投射在220英寸的幕布上，山内一典亲自进行操作示范。



▲4台PS3联机运算的原理图示。

DIGEST 本期大事记

11.17 索尼宣布PS3于美国上市两周年之际，全球销量突破1700万，PSN用户超过1400万。

11.17 Square Enix宣布成立洛杉矶工作室，目前正在为X360开发一款原创动作游戏新作。

11.18 Koei与Tecmo召开经营统合说明会，宣布将于2009年4月1日成立Koei Tecmo Holdings，公司总资产为901亿日元。

11.19 Rockstar正式宣布《GTA IV》X360独占资料片定名为《Lost and Damned》，将于2009年2月19日推出。

11.19 美国德克萨斯州法院裁定PSP侵犯了Agere Systems的专利技术，索尼将因此赔偿1850万美元。

11.20 纽约证券交易所向Midway发出摘牌警告，这家老牌游戏公司面临破产困境。

11.22 传闻称SCE于伦敦举办"SCE员工年度简报会"，会中秘密透露PS3将于2009年春季降价，并表示《未知海域2》正在开发中，另外还有PSP版《机车风暴》和《小小大星球》。

11.25 微软宣布《光环3》的资料片《Recon》更名为《ODST》。

NOTEPAD

等他们把自己最好的作品都出到我们的主机上来，我得说到那个时候，他们才算是真正"开窍"了。



美国任天堂总裁雷吉日前表示，第三方对于在Wii上开发游戏依然不得要领，只有将最高级别的大作悉数奉献给Wii才是最明智的表现。

目前完全没可能



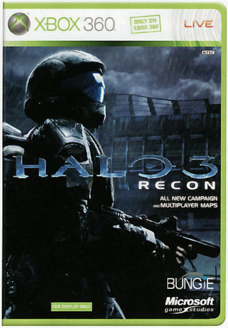
在Koei Tecmo的经营统合说明会中，有记者问社长松原健二今后是否打算与板垣伴信重新合作，松原健二斩钉截铁地作出了如上回答。

业界声音

软件 SOFTWARE

《光环3 神兵天降》实为资料片，明年秋季发售

今年10月，Bungie的神秘新作选择在东京游戏展中正式亮相，将其定名为《光环3 神兵天降》(Halo 3：Recon)，但当时并未公布该作详情。可惜的是，这其实并非《光环3》的外传作品，只能算是一个资料片，游戏时间仅为3～5小时，将于明年秋季发售，售价未定，但应该是30美元以下。11月25日，微软宣布该作将更名为《Halo 3：ODST》。



在本作中，玩家扮演"轨道空降突击部队"(ODST，又称"地狱伞兵")五人小组的成员，可以控制的角色包括使用重型武器的Dutch，以及狙击手Romeo，他们在《光环2》的事件中闯入了新蒙巴萨。在地面上，玩家会得到一些新装备，例如一种可以在地图网格上设定前进路线的PDA。玩家的目标是搜索另外四名队友，使用全新的"视觉模式"，敌人与道具的轮廓将会以高亮显示，让玩家在场景中可以迅速分辨。当玩家找到第一个队友的所在地点时，将会采用美剧《迷失》那样的闪回方式讲述发生在过去的事件，玩家将控制该成员完成一个关卡。这一段30分钟长的闪回将会采用传统的《光环》式线性关卡结构，玩家将由此了解队友的宿命，以及在围绕新蒙巴萨的谜团。这种闪回的镜头处理方式在美剧中很常见，比如看到黑板上画的图案、墙壁上的弹孔、地上的血迹等，就会有发生在过去的一幕幕场景相继闪现，并听到一些带有回声效果的声音，接着镜头逐渐叠加，变成了过去的场景。

由于这次玩家扮演的不再是士官长这位斯巴达超级战士，因此不再有超级战士的能力，速度也较慢，碰到过去对士官长来说不算太强悍的对手将会更有恐惧感。

X360会比PS3的生命周期长一天。



最近在美国加州大学的一次演示会中，有人向微软游戏部门副总裁Shane Kim提问"X360的生命周期会有多长？"Shane Kim做出了如上回答，由此表明将与PS3周旋到底。

我们追踪了很多论坛和盗版网站，我们将其视为一种"正邪大战"。



SCEA硬件营销部主管John Koller日前表示，在反盗版的战争中，将会是"邪不胜正"，很多玩家也帮助他们反盗版，而且"这几个月我们看到盗版问题已经不像过去那样普遍了"。

业界声音

特报 SPECIAL

Square Enix进驻洛杉矶

Square Enix社长和田洋一已经数次强调其扩大欧美市场占有率的愿望，并且也已经通过与欧美游戏工作室合作的方式积极开拓海外业务，日前SE更是在洛杉矶成立了自己的工作室。

11月17日，SE宣布其洛杉矶工作室已经成立，该工作室目前正准备为X360开发一个"动作类原创品牌"，也有可能同时对应Wii，目前SE正在为该工作室招募产品经理、3D美工、测试员、翻译等人才。

在Eidos的要求下，我们正准备操纵游戏的媒体评分。

英国Eidos聘请的公关公司Barrington Harvey最近爆出Eidos试图强制媒体提高《古墓丽影 地下世界》评测分数的内幕，很多打分低于8分的英国网站都被要求推迟其评测的刊登时间，以免影响游戏的销售。

业界声音

特报 SPECIAL

PSN用户数神速逼近Xbox LIVE

2008年11月17日是PS3在美国上市两周年的日子，索尼在这一天宣布PS3全球累计销量已经超过1700万台，PSN网络用户超过1400万，当然丰富的免费服务是诱使大多数PS3用户都开始使用PSN的主要原因。

SCEA市场部主管John Koller在PlayStation官方博客中说："PSN通过独具特色的下载游戏以及电影、电视剧和原创节目等高清视频的下载服务而大步前进，目前已经有1400万活跃用户，内容下载量超过2.73亿。"在今年10月的东京游戏展中，微软刚刚宣布已运营6年的Xbox LIVE用户突破1400万。

John Koller同时表示，目前PS3累计销量比X360大约少500万台，虽然PS3目前周销量仍然比X360低许多，但比起去年同期已经有大幅增长。

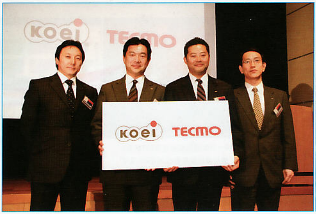
特报 SPECIAL

Koei Tecmo控股公司明年4月成立

Koei与Tecmo于11月18日召开经营统合说明会，正式宣布两家公司的合并细节目前已经确认，将通过共同成立控股公司的方式合并，这家Koei Tecmo控股公司将于2009年4月1日成立。这种合并方式与之前的Sega Sammy和Bandai Namco相同，强调Koei与Tecmo双方的平等合并关系。

在合并的具体操作方面，将采用换股的方式，Koei对控股公司的换股比例为1：1，而Tecmo的一股只能兑换0.9股。双方将于2009年1月26日举办临时股东大会，经过股东批准后，3月26日起Koei与Tecmo各自的股票停止在东京证券交易所挂牌，从4月1日开始以Koei Tecmo的身分重新挂牌上市。Koei Tecmo控股公司会长由现Tecmo会长兼社长柿原康晴担任，社长由Koei现任社长松原健二担任，Koei创始人襟川阳一和襟川惠子夫妇担任常务董事。

松原健二表示，Tecmo有40年的历史，而Koei有30年的历史，这两家老牌游戏公司有丰富的品牌和强大的技术力，合并后将会通过双方的互补，引入新技术并提高效率，今后的目标是"创造世界一流的娱乐内容"。两家公司目前的营业额合计为411亿日元，总资产为901亿日元，合并后的第一个财年预计可以实现700亿日元以上的营业额，利润可达160亿日元以上。





软件 SOFTWARE 《GTAIV》X360独占资料片公开！

《横行霸道IV》的X360版独占资料片堪称有史以来最昂贵的资料片，为了这两张资料片，微软向Rockstar支付了5000万美元。可惜这张资料片无法赶在今年圣诞商季期间上市，不过Rockstar于11月19日首次向《今日美国》透露了第一张资料片的消息，其正式定名为《Lost and Damned》（迷失与诅咒），将于2009年2月19日在Xbox LIVE上提供下载，下载费用未定。要下载这张资料片的玩家必须首先拥有《GTAIV》原作才能进行游戏。

《GTAIV》的这张资料片主角不再是原作的Niko Bellic，而是自由城摩托车飞车党“The Lost”的成员Johnny Klebitz。Johnny是一个与Niko截然不同的角色，有着完全不同的背景。Rockstar副总裁Dan Houser说：“目前我不便透露故事详情，但可以肯定的是，它将为你展现自由城完全不同的另一面。”

在原作中，Niko与The Lost也曾有过几次接触，而本作的故事以时间来算是发生在原作的中期，Niko在本作中也会客串登场。原作主线剧情中没有解释清楚的很多谜团与细节都会在这个资料片中得到详细说明。据称这张资料片几乎相当于是一个完整的游戏，将会有数个小时的游戏时间。据称Rockstar打算将价格定在15美元以下，知名游戏分析家Michael Pachter则认为定价应该为20美元，大概可以达到200～300万的下载量。





事件 EVENT 《越狱》游戏版开发商破产



2007年3月，Legendary电影公司CEO Thomas Tull宣布成立游戏公司Brash Entertainment。Legendary因为《斯巴达300勇士》和《蝙蝠侠 黑暗骑士》而成为娱乐圈焦点，Brash也因而受到强烈关注。Brash的成立目的是开发各种根据热门影视作品改编的游戏，包括《越狱》、《超人》等。然而由其推出的首批游戏如《太空黑猩猩》、《心灵传输者》等都成为典型的低销量劣质游戏，目前该公司正准备关门大吉。经过大幅裁员之后，Brash目前已经人去楼空，正准备将其手中的一些电影游戏版权甩卖，而开发中的游戏版《越狱》看来也已经难产。

事件 EVENT PSP招致巨额赔偿

索尼这几年厄运缠身，不仅PS3一蹶不振，而且屡屡遭起诉，并屡屡败诉。最近又有一起官司让索尼惨遭巨额索赔。

11月19日，美国德克萨斯州陪审团裁定PSP构成专利侵权，“蓄意侵犯”了Agere Systems公司在存储芯片中保存音乐文件相关信息的专利技术，因此应向该公司赔偿1850万美元。

Agere公司是在2006年3月提出起诉的，同时提出的还有其他7项专利侵权，在长期的官司拉锯战中，Agere公司于2007年与芯片及软件公司LSI合并。

事件 EVENT 美国最老牌游戏杂志即将停刊

美国Ziff Davis出版集团CEO Jason Young于11月20日向《纽约时报》透露，已经有19年历史的《EGM》（电子游戏月刊）杂志可能将会停刊，今后将改为网络版。此前一周，Ziff Davis已经宣布有27年历史的《PC Magazine》停刊。

Jason Young表示，印刷成本的提高以及广告收入的降低是《PC Magazine》停刊的主要原因。由于出版业的衰弱，Ziff Davis今年初已经提交破产保护申请，过去几年内有数本杂志因而停刊。



INFO 新闻短波

5家公司联合开发《终结者4》



华纳兄弟电影公司宣布，2009年《终结者 救世主》上映时游戏版也将同时发售，由于这将会是一款全平台游戏，因此华纳已经找来5家公司分别负责各版本的制作。首先是华纳自己的游戏公司WBIE将负责发行，负责游戏制作的有成立没多久的Halcyon公司、瑞士的Equity Games、英国的Evolve公司以及制作了《生化尖兵 重装上阵》的瑞典GRIN公司。

X360欧洲突破700万

欧洲微软于11月21日宣布，目前X360在欧洲的销量已经超过700万台，X360在欧洲已经反超PS3。

8成以上游戏血本无归

美国“电子娱乐设计与研究”（EEDAR）组织最近的一份研究报告显示，每年上市的游戏中，只有大约20%能够实现盈利。而且在每年游戏公司投入开发的游戏中，只有20%能够在层层审核之后最终上市，按照这样计算，在每年投入开发的游戏中，只有4%能够最终盈利。

游戏用电浪费惊人

据环保组织NRDC的研究报告，美国有40%以上的家庭拥有家用机，每年家用机消耗的电力达160亿千瓦，足够为整个圣地亚哥市供电一年，如果所有游戏机都能加入节电功能，每年将可以节省超过10亿美元的电费。

美军巨资打造战争游戏

通常一款游戏投资超过千万美元就可以被定义为大作，以这个标准来衡量，美国陆军正在开发的一款“游戏”足以被称为惊世巨作。

美国陆军目前正斥资5000万美元开发一种游戏训练设施，预计2010年投入使用，这种设施将会让士兵仿佛置身于真正的战场之中。据称这个游戏训练设施项目将有可能通过招标的方式外包给专业游戏工作室开发。

Wii游戏进价低

EEDR的另外一份研究显示，Wii游戏通常是通过延长上架时间提高销量，其秘诀在于当游戏销量降低时，发行商就会大幅降低批发价，让零售商可以继续将这些游戏摆在货架上。这种情况在X360游戏上的发生比例为7.5%，PS3为9.09%，而Wii高达15.1%。

Gearbox陷入困境

由于《战火兄弟连 地狱大道》销量不佳，据称开发商Gearbox将因而裁员15～26人。此外由Gearbox开发、世嘉发行的《异形 殖民舰队》可能将会搁浅。

半数PS3玩家拥有PSP

美国Capcom公关部主管Christian Svensson日前表示，根据索尼向他们透露的消息，大约50%的PS3用户同时拥有PSP，因此PS3与PSP的联机应用大有可为。

PS信用卡

索尼旗下的金融公司将会推出“PlayStation信用卡”，从现在开始到2008年12月31日之前，美国玩家只要办理这种VISA卡，在指定网站购买PS3时就可以享受150美元的优惠，而且该卡免年费，用它来刷卡购买蓝光电影还能买一送一。



《神鬼寓言II》突破150万

微软于11月24日宣布《神鬼寓言II》全球销量已经超过150万套，成为“X360上销售最快的RPG”。《神鬼寓言II》的第一个资料片将于12月12日开始提供下载，费用为800点微软点数。该资料片以Knothole岛为舞台，玩家将接受“取回阳光”这个新任务，在三个新神殿中冒险。

Home内测升级

索尼于11月21日宣布，Home的内测范围将进一步扩大，目前他们已经另外发送了10万封内测邀请函。新客户端增加了一些新功能，例如其中的界面不再是使用PSP，而是一种类似于PDA的“Menu Pad”。

Midway濒临破产

11月20日，纽约证券交易所向Midway公司发出了摘牌警告，如果Midway无法在近期内让股价回升到1美元以上，将会从此在纽约证券交易所消失。Midway是美国最老牌的游戏公司之一，前身是弹珠机公司，迄今已有50年的历史，代表作为“《致命格斗》系列”。由于长期巨额亏损，目前Midway正濒临破产。

新闻综述 REVIEW

■春暖花开?

对于索尼来说，今年的圣诞是一个冰冷的寒冬，《小小大星球》、《抵抗2》和《机车风暴 太平洋裂谷》均未创造理想成绩，以至于PS3在欧洲的销量也落到了X360身后。售价仍然是PS3在X360的竞争中最为不利的因素，而且在经济危机中，消费者对于价格更加敏感，X360适时降价使其在今年的年末商战中一举击败PS3。如今PS3的价格压力空前加大，市场份额的流失已经到了极为危险的地步，这些现象索尼看在眼中没理由不着急，不管表面上嘴多硬，都无法掩饰内心的惶恐，但这段时间的碌碌无为并不代表索尼已经无力反击，与其在超大作极其拥挤的圣诞商季与对手争得头破血流，倒不如蓄力酝酿一场完美风暴，当对手无牌可出时一拥而上，一举扭转局面。近期伦敦的“SCE员工年度简报会”似乎是这一场完美风暴的预告，虽然并没有任何权威渠道证明其真实性，但国外大多数知名媒体都认为其



可靠性极高。《杀戮地带2》、《战神III》等大作可能将成为PS3游戏步入成熟的标志，尤其是《战神III》现在看来非常值得期待，也许将会赶在明年底作为圣诞商战的压轴戏。

微软通常是将其实力过度集结于秋冬季节，因此春夏之际是PS3翻身的良机。索尼已经在日本打出PS3觉醒的广告，也许正是预示着年后的全力反击。明年PS3有相当多的一线独占大作，《最终幻想XIII》可成为其在日本复苏的起点，《杀戮地带2》如果可以配合PS3的降价，也可以在欧美带来强劲冲击，《未知海域2》、《战神III》甚至《GT赛车5》如果能够全部赶在2009年内发售，这将真正成为PS3的觉醒之年。

★本期之星 生化危机5



根据本刊截稿前得到的未确定消息，《生化危机5》将比原计划提前一周发售，即2009年3月5日。在游戏业里，延期是大多数厂商的习惯性现象，《生化危机5》这工程浩大的游戏竟然反其道而行，令人佩服Capcom的实力与效率。之所以提前发售，很可能是因为之前Capcom将《生化危机5》的财年内(截至3月31日)销售目标从230万套提高到320万套，因此需要更长的销售周期。此外也有消息称本作的试玩版将于12月5日发布，看来《生化5》距离我们并不遥远。

■资料片战略



X360销量最高的两款游戏在11月下旬十分凑效地相继公开了资料片，《Lost and Damned》与《天降神兵》都代表着X360大作潮的余波，一个用来抵挡索尼的春季大作潮，还有一个是其秋季传统商战主力，虽然二者的来头都很显赫，但用资料片来堵截索尼未免有蜀中无将之嫌。当然在微软的战略部署中肯定还有不少重要棋子，不过在其春季部署中看来不会有什么大手笔，《光环战争》的前景并不乐观；秋季由于已经有《光环3 天降神兵》，彼得·杰克逊的某《光环》新作也许还得继续耐心等待……

图说新闻 SCENE



继中世纪圣城的刺杀行动之后，刺客艾泰尔将会在波斯神话世界中再次飞檐走壁。艾泰尔在《波斯王子 奇迹》中出现的场面真是浑然天成，简直是《刺客信条2》降临。只要购买《波斯王子 奇迹》后到育碧官网开个账户，就可以开始你的艾泰尔波斯神话之旅了！



《最终幻想XIII》的发售时间还遥遥无期，这张老图再次被索尼挖出来为其新广告攻势增添姿色。这张出现在涩谷地铁站中的广告是PS3新系列广告的一部分，其主题正是“PS3的觉醒”，以“勇气”、“梦”、“使命”、“知性”等为关键词。《最终幻想XIII》发售之日也许就是PS3觉醒之时。



相信Eidos蒙特利尔工作室肯定有不少《银翼杀手》的狂热影迷，从《杀出重围3》(Deus Ex 3)的这张概念图可以暂时感受到它的未来落寞气息，据说游戏的剧情将围绕“复仇”。



在动物保护协会PETA看来，和蔼可亲的料理妈妈其实是这么一幅狰狞的面目。为了呼吁大家热爱动物，PETA制作了“妈妈宰动物”这么一个FLASH游戏，宰鸡速度够快的玩家就可以获得“比妈妈更狠”的高分评价。此游戏一经推出即大受欢迎。

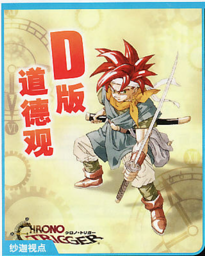


面对充满恶搞精神的PETA，《料理妈妈》的美版发行商Majesco回报以料理妈妈的热情微笑，并在新闻稿中顺带宣传说最新作《料理妈妈 世界厨房》中有25道素菜！



如果给希娃穿上一套猎人装，Capcom就可以把这张截图当成《怪物猎人》新作的宣传图了。《生化危机5》是一款耗资巨大的游戏，精明的Capcom想必不会浪费游戏中的各种丰富素材，也许今后在《怪物猎人》新作中还真能看到不少《生化5》的怪物面孔。

D版道德观



纱迦视点

《超时空之钥》NDS版的ROM提前在网上泄露了。对于我们来说这不算什么大事，不过对于日本人来说这又是一次沉重打击。有消息说日本业内人士N氏（原《Fami通》编辑，现任游戏企业勤务）对这个事情极为愤怒，他说道："怎么没人明白，游戏上传得越多，游戏业界所受痛击就越多，就会越来越衰退！Square Enix虽然是大公司，但违法游戏者们正在全力摧毁它！孩子们现在都认为游戏就是免费下载玩的，就是说，只要买主机，游戏都是免费的，这都逐渐成了常识！真是疯了，游戏制造商再不采取对策可不行！当然用户没有基本的道德观也不行！"

先不管N氏是否说过这番话，这番话的确是非常正确的。SE的游戏向来都是被D版商重点关照的对象，从《FF Ⅵ》开始出现这种泄露事件到现在，一出现这种事件日本媒体就少不了对海外的指责。不过谁都知道，有能耐提前搞到游戏并泄露的人不可能是海外人士，就算是有海外人士策划，也肯定有"日奸"里应外合、充当源头。至于传播的方式也是多种多样，日本人不流行使用BT软件，但也有别的P2P软件，比如著名的Winny。该软件在日本流行多年，直到后来发生日本自卫队文件泄露事件，才引起日本政府重视。

应该说日本政府保护知识产权的措施还是很严厉的，Winny的作者几乎年年都被东京警视厅请去喝茶，而捉拿传播者的行动也几乎是年年都在进行，像今年上半年就发生过一起大规模搜捕在网络上发布新番动画者的行动。正因为如此，因此很多人都选择与海外合作，把镜像或ROM等源文件传到海外，之后再下载回来，这样发布者就摇身一变成为下载者，就算被抓的话罪名也要轻得多。而海外人士自然对此也是极为欢迎的，因此现在的偷跑情况愈演愈烈，而且越是大作越容易偷跑。

说到日本，大家可能会觉得日本玩家玩D版或ROM的情景

> 现在的日本传统游戏市场之所以萎靡不振，与这帮传统玩家是分不开关系的。



▶十多年前，《FF Ⅵ》SFC版偷跑的时候，全日本都被震惊了，从此以后，日本游戏厂商开始高度关注海外盗版产业。



▲NDSi刚出的时候，市面上所有的烧录卡全部不能用，但现在已经出现了对应NDSi的烧录卡。当然这比GBA已经好很多了，GBA还没推出，模拟器就已经上市了。

难以想像，事实上这在日本并不是什么稀奇事情。以秋叶原为例，以往只是有店家出售烧录卡，现在则是出现了烧录卡专卖店，这就很说明问题了，搞笑的是这种店还挂着"谢绝中国人入内"的牌子，难道是怕李鬼遇到了李逵？除此之外，1.50版的PSP、刷过机的X360，这些在日本尽管不是烂大街的东西，但有心人也不是找不到。有了这样的条件，部分传统玩家也发生了"质变"。有本事、肯钻研的老鸟开始学习使用烧录卡和破解，下载ROM和ISO。这些人目前在日本传统玩家中占的比例不算多，但有日益增加的趋势，现在的日本传统游戏市场之所以萎靡不振，与这帮传统玩家是分不开关系的。

以前有人说，老外到了中国来，也会拼命购买D版。我亲眼见到过老外采购D版的盛况，这些老外看起来也不像是道德败坏的人，看来关键还是在于"便宜"。玩D版这事儿其实和道德观没多大关系，N氏想靠道德观来约束日本玩家不太现实，还是多采用些严厉手段堵住源头来得实际一些。

2008，任天堂到底怎么了？



炎骑士视点

在看到这个标题的时候，你并不用去琢磨究竟在这家游戏老铺身上究竟发生了些什么让业界和玩家震惊的大事情。放眼整个2008，伴随着席卷全世界的经济危机和游戏业内充满火药味的纷争，任天堂的业绩依然稳稳处于三大硬件厂商之首。不过，就在我们看到Wii与NDS不断给任天堂带来滚滚利润的同时，也同时察觉了一种似乎不太正常的现象：相比硬件销量的稳步上升，任天堂在本年度游戏软件方面基本毫无建树。

也许有人会说，在今年年初先后发售的《任天堂全明星大乱斗X》和《马里奥赛车Wii》已经通过连续数月的长卖让任天堂赚得盆满钵满，两款游戏的表现已经足以证明任氏枭雄在本年度的作为。但事实上，只要看一下这两款游戏的发售日期，我们不难看出这两款成功的任氏大作均为年初亮相的作品，而根据目前一款游戏的制作周期来大致推断，这两款游戏的开发完成时间应该是在2007年末，接下来的一段时间只不过是后期调试与发行前的准备工作而已。而在今年随后的时间里，除了一款容量区区几百兆的《Wii Music》和前不久的《动物之森》外，我们真的就再也看不到什么了。

> 这种大制作大投入高风险的运作方式明显与任天堂的传统经营方针相悖。

其实，透过任天堂在整个2008无所作为的表面现象，我们可以察觉到任天堂似乎是在有意识地进行战略调整和对新作的酝酿。一方面，伴随着游戏业界日益激烈的竞争和游戏制作成本不断提高，在当前经济危机的乌云笼罩下，如果一味与对手硬碰硬地较量，势必会落得个头破血流的下场，而这种大制作大投入高风险的运作方式明显与任天堂的传统经营方针相悖。另一方面，我们也可以看到越来越多的玩家对任天堂当初鼓吹的体感操作逐渐失去兴趣，这一点从《Wii Music》的失败中即可明显看出。不仅如此，第三方厂商在Wii上制作的传统风格游戏的续作接连遭遇销售疲软，这种局面的持续势必会导致广大第三方对任天堂支持态度的松动。这是任天堂所不愿看到的，也是自社传统游戏在开发续作时所不能回避的一个问题。

通过对这几个方面的分析，我们得出这样一个假设的结论：为了确保自身在今后的游戏产业中依然占据相当的份额，任天堂不得不将2008年作为一个蓄积力量和调整步伐的阶段。在即将到来的2009年，我们虽然不太可能见到全新的任氏主机出现，但诸如《塞尔达传说》、《银河战士》以及《星际火狐》等任天堂传统品牌将很有可能推出续作。而且，为了能够确保游戏的品质、为玩家带来更多的新鲜感，任天堂势必会祭出新的玩法作为王牌。





◀当玩家对体感操作不再感到新鲜之后，任天堂与第三方厂商的路应该怎样走呢？

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年11月3日～2008年11月9日

1 星之卡比 极端超华丽 NDS

NEW

星のカービィ ウルトラスーパーデラックス

■Nintendo■2008年11月6日发售■动作■4800日元



本作是1996年SFC同名游戏的复刻版，主要由"洞穴大作战"等10个以上的"横版过关游戏"组成。除了保留系列经典的"能力复制"设定，通过Wi-Fi联机玩家还可以让好友成为自己的帮手并实现协同作战，甚至还有5种最大支持4人的迷你游戏等待着你的挑战。

本周：265 654 套 累计：265 654 套

排名	游戏	发售	本周	累计	机种
↑ 2	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	39891套	996623套	NDS
↑ 3	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	37411套	153561套	NDS
↑ 4	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	36670套	1890350套	Wii

5 横行霸道IV PS3

上周1位

グランド・セフト・オートIV

■Capcom■2008年10月30日发售■动作■7800日元



游戏的内容和最初发售的美版没有任何区别，更细致的场景和充实的探索要素都让玩家感觉是在亲身经历一场惊心动魄的人生赌局一般。另一方面，由于游戏中包含了大量暴力和血腥的成分，所以在管制相对较严的日本地区，玩家必须出示自己的身份证明才能在电玩店买到本作。

本周：35 851 套 累计：168 527 套

排名	游戏	发售	本周	累计	机种
↓ 6	女神侧身像 负罪者 ヴァルキリープロファイル－咎を背負う者－	■2008年11月1日发售 ■Square Enix■策略角色扮演	32569套	112329套	NDS
NEW 7	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版） モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	19048套	19048套	PSP
↑ 8	生活节奏DS 歩いてわかる生活リズムDS	■2008年11月1日发售 ■Nintendo■实用软件	18465套	44656套	NDS

9 GT赛车5 序章版 SPEC III PS3

上周7位

グランツーリスモ5 プロローグ SPEC III

■SCE■2008年10月30日发售■竞速■4800日元



作为《GT赛车5 序章版》推出的第三个升级包，除了在卖场中追加3款全新的赛车，使游戏中收录的车辆种类达到74辆外，对无线手柄感应精度的调整也使游戏的平衡性得到了大幅加强，即便是不擅长赛车游戏的玩家也更容易赢得比赛，利用丰厚的奖金来更换新的车辆。

本周：16 927 套 累计：51 892 套

排名	游戏	发售	本周	累计	机种
↓ 10	小小大星球 リトルビッグプラネット	■2008年10月30日发售 ■SCE■动作	16905套	68610套	PS3

本周位居第一的《星之卡比 极端超华丽》虽然是一款复刻作品，但首周销量却意外地比2006年11月发售的系列前作《星之卡比登场！多洛奇团》(16.6万)整整高出了近10万，其中最主要的原因就是游戏中加入了很多在《任天堂明星大乱斗X》中颇受好评的模式。而《横行霸道Ⅳ》的成绩也再次向我们证明了系列作品对日本玩家的吸引力，同时也让其成为了为数不多，能够在榜单中连续两周名列前十的次世代游戏。

2008年11月10日～2008年11月16日

排名	游戏	发售	本周	累计	机种
→ 1	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■2008年11月6日发售 ■Nintendo■动作	97449套	363103套	NDS

2 侍道3 PS3

NEW

侍道3

■Spike■2008年11月13日发售■动作■6800日元



根据玩家在游戏中不同的选择和行为，玩家所处的阵营和善恶都会发生相应的变化，而系列传统的多结局设定也为反复进行多周目提供了最好的理由。新增的"同居系统"允许玩家培养和特定女性角色间的好感度，从而利用她们各自的特殊能力来对冒险提供更多的帮助。

本周：81 047 套 累计：81 047 套

3 尖帽子与魔法的365天 NDS

NEW

とんがりボウシと魔法の365にち

■Konami■2008年11月13日发售■模拟育成■4800日元



本作的很多设定都借鉴了《动物之森》，玩家需要扮演一名魔法学校的学生，为了成为"大魔法师"而不断努力。游戏中玩家需要不断帮助他人解决各种事件来了学会新的魔法或收集物品，而利用丰富的道具来打扮自己和房间也是很多玩家向他人炫耀的重要资本。

本周：71 914 套 累计：71 914 套

排名	游戏	发售	本周	累计	机种
NEW 4	风来的西林DS2 沙漠的魔城 不思议のダンジョン 风来のシレンDS2～砂漠の魔城～	■2008年11月13日发售 ■SEGA■角色扮演	45327套	45327套	NDS
NEW 5	抵抗2 Resistance 2	■2008年11月13日发售 ■SCE■主视角射击	33584套	33584套	PS3

6 DS西村京太郎悬疑剧2 新侦探系列 复仇之影 NDS

NEW

DS西村京太郎スペンス2 新侦探シリーズ 金泽・函馆・极寒の峡谷 复讐の影

■Tecmo■2008年11月13日发售■文字冒险■3800日元



日本推理小说家西村京太郎原创剧本的第二款推理游戏，事件中玩家需要合理利用NDSL的触摸屏等机能来找到事发现场的各种疑点，然后根据收集而来的证据指认最后的凶手。前作就拥有的"短篇推理问题集"这次收录了多达100个问题，绝对能够让玩家过足"推理瘾"。

本周：33 079 套 累计：33 079 套

排名	游戏	发售	本周	累计	机种
NEW 7	流星洛克人3 黑色王牌 流星のロックマン3 ブラックエース	■2008年11月13日发售 ■Capcom■角色扮演	33067套	33067套	NDS
↓ 8	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	30434套	1027057套	NDS
↓ 9	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	29870套	183431套	NDS
↓ 10	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	26767套	1917117套	NDS

和上周相比，本周的新作数量占据了榜单一半以上的席位，除了延续上周辉煌的《星之卡比 极端超华丽》稳坐冠军宝座外，相对分散的首周销量也和上周前两位游戏间的巨大落差形成了鲜明的对比。之前不被国内玩家看好的《侍道3》由于题材的特殊性，在日本玩家中的反响还是相当不错，消化率达到了82.46%，而首周8.1万的销量也有望在年末的销量盘点中占据PS3游戏销量榜比较靠前的名次。

数字赌榜

分支众多的洛克人系列

作为Capcom知名的动作游戏，“《洛克人》系列”自1987年发售第一款作品以来已经走过了21个年头。回望以往各个主流游戏平台，我们几乎都能在其上找到系列作品的身影，而根据游戏的内容和战斗方式，系列同样派生出了很多分支，无论你是想追求原始动作游戏的高难度与爽快感，还是想体验角色扮演游戏的策略性与收集乐趣，只要你对充满“科幻味”的“少年漫画式情节”不反感，都能从中获得很多的乐趣。另外根据Capcom官方于今年6月30日发表的销量统计情况，到目前为止“《洛克人》系列”的游戏作品已经达到了120款，全球突破了2800万套的总销量也足以证明系列作品在厂商眼中的重视程度和玩家心目中的地位。



▲目前“《生化危机》系列”、“《洛克人》系列”和“《街头霸王》系列”分别占据着厂商游戏销量的前三名。

《洛克人X》系列

初代发售于1993年12月17日（SFC版），保留了系列通过各种武器攻关的基本系统，并追加了冲刺等几种新的动作技巧以及通过“强化部件”增强自身能力的设定。

《洛克人DX》系列

为了纪念系列10周年，初代于1997年12月18日在PS上发售。基本的游戏系统和之前的作品没有太大区别，主要在画面和音效上进行了大幅强化。

《洛克人EXE》系列

初代发售于2001年3月21日（GBA版），游戏最大的改变就是将战斗的方式改为了类似于“战棋游戏”的方格移动，合理利用不同武器的射程也保证了战斗的策略性，而新增的“战斗筹码”正是后续作品中“卡片战斗”的雏形。

《洛克人ZERO》系列

初代发售于2002年4月26日（GBA版），战斗方式回归了传统的动作游戏，同时追加了“精灵培养”的育成要素。通过多次挑战同一关卡，满足特定的条件后可以从BOSS处学会新的战斗技能。

《洛克人ZX》系列

初代发售于2006年7月6日（NDS版），除了通过不同的变身形态可以使用多彩的攻击外，使用特殊道具还能对玩家攻关时提供各种帮助。

《流星洛克人》系列

为了纪念系列20周年，初代发售于2006年12月14日（NDS版），基本的战斗系统和“《洛克人EXE》系列”类似，但根据玩家不同的变身形态能够使用的攻击方式也会发生变化。

2008 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	11月3日～11月9日	11月10日～11月16日
1	PSP	3 174 511台	43 726台	38 153台
2	NDSL	2 496 901台	8 381台	3 559台
3	Wii	2 400 702台	24 726台	26 787台
4	PS3	780 084台	18 354台	17 448台
5	PS2	394 236台	5 743台	5 421台
6	NDSi	362 149台	104 897台	85 327台
7	X360	243 865台	12 759台	7 983台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年11月2日～2008年11月8日

1 战争机器2 Gears Of War 2
■Microsoft■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：– ◆本周 705162套 ◆累计 705162套 X360

2 抵抗2 Resistance 2
■SCE■2008年11月4日发售 ■主视角射击■上周排位：– ◆本周 304958套 ◆累计 304958套 PS3

3 Wii Fit Wii Fit
■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：7 ◆本周 173980套 ◆累计 3262590套 Wii

4 辐射3 Fallout 3
■Bethesda Softworks■2008年10月28日发售 ■角色扮演■上周排位：1 ◆本周 137833套 ◆累计 585431套 X360



5 007大破量子危机 X360
Quantum of Solace
■Activision■2008年11月4日发售■动作■上周排位：–

游戏最大的亮点就是重现了很多电影里的精彩桥段，火爆的场景和战斗对还没有看过电影的玩家来说相当有吸引力，而新增的高科技武器和全新的联机模式也在一定程度上保证了游戏内容的充实性。过于简短的单人模式和大量的快速镜头切换则是被玩家诟病的主要原因。

本周：95 325套 累计：95 325套

6 马里奥赛车Wii Mario Kart Wii
■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：10 ◆本周 95079套 ◆累计 3775997套 Wii

7 吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour
■Activision■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：3 ◆本周 90440套 ◆累计 335811套 Wii

8 神鬼寓言II Fable II
■Microsoft■2008年10月21日发售 ■动作角色扮演■上周排位：6 ◆本周 82596套 ◆累计 975763套 X360

9 火影忍者 终极忍者风暴 Naruto: Ultimate Ninja Storm
■NBGI■2008年11月4日发售 ■格斗■上周排位：– ◆本周 75684套 ◆累计 75684套 PS3

10 吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour
■Activision■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：2 ◆本周 72339套 ◆累计 426421套 X360

2008年11月9日～2008年11月15日

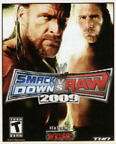
1 使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War
■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：– ◆本周 923598套 ◆累计 923598套 X360

2 使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War
■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：– ◆本周 453484套 ◆累计 453484套 PS3

3 战争机器2 Gears Of War 2
■Microsoft■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：1 ◆本周 401095套 ◆累计 1849461套 X360

4 Wii Fit Wii Fit
■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：3 ◆本周 165405套 ◆累计 3417995套 Wii

5 美国职业摔角联盟2009 WWE Smackdown vs Raw 2009
■THQ■2008年11月9日发售 ■体育■上周排位：– ◆本周 114882套 ◆累计 114882套 PS2



6 美国职业摔角联盟2009 X360
WWE Smackdown vs Raw 2009
■THQ■2008年11月9日发售■体育■上周排位：–

作为美国本土人气颇高的竞技项目，这款改编游戏在人物的动作和打击感上的成功自然是受到玩家追捧的主要因素。除了让人热血沸腾的单打独斗和多人乱斗外，游戏的另一大乐趣就是可以自创人物进行比赛，利用学会的各种战斗技巧来体验制服对手的爽快感。

本周：105 450套 累计：105 450套

7 马里奥赛车Wii Mario Kart Wii
■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：6 ◆本周 91908套 ◆累计 3867905套 Wii

8 抵抗2 Resistance 2
■SCE■2008年11月4日发售 ■主视角射击■上周排位：2 ◆本周 78151套 ◆累计 314997套 PS3

9 口袋妖怪突击队 融合 Pokemon Ranger: Batonnage
■Nintendo■2008年11月10日发售 ■角色扮演■上周排位：– ◆本周 77105套 ◆累计 77105套 NDS

10 乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures
■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：– ◆本周 70103套 ◆累计 500881套 X360

谨以此作献给所有狂热军事迷



文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

2001年夏季，一款极为专业的军事射击游戏在PC上推出，销量突破百万套，衍生出两张资料片。于是这款名为《闪点行动》的游戏成为英国游戏发行商Codemasters的一个优质品牌。4年后，在Codemasters的一个内部会议中决定为玩家打造续作，又过了4年，让人们望穿秋水的《闪点行动2》将于PS3、X360和PC上与玩家见面。为了不辜负玩家8年的期待，Codemasters的目标是打造一个最专业、最真实的军事射击游戏。

闪点行动2	Codemasters	动作射击
多机种 Operation Flashpoint 2：Dragon Rising		欧版
预定2009年春季发售	1～8人	售价未定
对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

220平方公里的海岛战场

原作故事发生在1985年，而本作的时代背景是与现实同步，发生在一个叫做Skira的小岛上，它是位于日本北部的Scarlett群岛的一部分，由于一些历史遗留问题，围绕该岛的领土权争夺数十年来从未间断。而在10年前，有人在岛上发现了全世界最大的油田，于是Skira的领土权争夺进入白热化状态。玩家在游戏中扮演美军士兵，从小岛的西面开始，朝着东面进发。

本作将会带给玩家一个巨大而绵延不绝的战场，小岛本身的面积达到了220平方公里，而在场景的最大可视距离方面可达35公里。Codemasters使用了美国宇航局提供的卫星图像作为参考。不过就算场景的面积再大，如果只是一马平川、空空荡荡的狂野就没有任何意义，本作不仅场景面积大，而且类型多样，有小镇、沙滩甚至火山，树木、建筑等的密度都很高。这意味着玩家不再那么容易被两公里开外飞来的一颗流弹击中身亡，场景中有大量掩体可以利用。





游戏模式

在单人模式中采用了军衔制，随着游戏的推进，玩家的军衔会从普通步兵提升到指挥官。任务总数为20个，有独特的秘密行动，有专业的狙击任务。网络模式最多支持8人游戏，而每个玩家还可以控制8名AI队友，另外还有在线双人合作模式。网络模式有三种，分别是：以消灭所有对手为目标的歼灭战、以控制主要据点为目标的组队型前线战、以进入对方基地为目标的潜入战。另外本作将会有关卡编辑器，还计划加入家用机版与PC版联机的功能。

©2008 The Codemasters Software Company Limited. All rights reserved.

酝酿八年的技术飞跃



为何要将这样一个成熟的品牌足足拖了8年？本作高级设计师Clive Lindop说："所有的技术都是从头做起的，我们花了大量的时间才让技术进化到今天的地步，才能做出如此巨大的场景，如此壮观的战争，以及如此具有冲击力的视觉特效。这才是我们需要的次世代！"

真实性是Codemasters的第一目标，玩家将会感觉自己仿佛是在操纵一部真实的纪录片。对细节的重视据说将达到疯狂的地步，枪械不仅有磨损的痕迹，而且还会沾上泥土。原作的专业性令人称道，但它的画面质量即使以当时的标准都算是十分粗糙的，而《闪点行动2》的画面已经成为其开发者最自豪的地方之一。本作引入了所谓的"智能流媒体技术"，同时兼顾场景的广阔性与画面细节的细腻感。

物理效果的进化也是次世代游戏技术进化的主要标志，Lindop宣称："本作的一切都可以破坏，而且是造成永久性破坏。"一旦场景中的某个物体遭到破坏，将无法再还原，玩家最好三思而后行。假如在某个任务中将某座建筑毁坏，但在下一个任务中你可能非常需要将这座建筑当作掩体，到时就只能追悔莫及了。

"我们要让你感觉到身临其境，感觉到子弹擦身而过。"

——Codemasters高级设计师Clive Lindop

极端真实的士兵AI



◀在强调真实性的射击游戏中，掩体总是发挥着巨大的作用。

在很多强调战术真实性的军事射击游戏中，AI的好坏将直接决定游戏的质量。《闪点行动2》采用了一种全新的AI系统，AI控制的士兵会分析环境，并据此作出战术决定，哪里适合伏击对方，哪里使用侧翼包抄，这些战术决定会根据环境与局势的变化而调整。

AI不仅仅能够决定前进路线，还有众多人性化的特征，例如士气系统以及压制系统。用密集的火力压制敌人，让我方队友得以前进，这是军事射击游戏中最常用的战术之一，在本作中，由AI控制的敌人也会很善于利用这种压制战术。我方的AI队友也会对局势进行判断，在敌我火力相差太悬殊的情况下，士气将会降低，有些胆子小的甚至撒腿就跑。如果在敌人的火力压制中依然命令队友上前送死，他们可能会拒绝执行命令。

游戏在真实性上的另外一个特点是：你不能像终结者一样不顾敌人的子弹到处乱冲，然后找个掩体躲避一下便恢复体力。即使只是手臂中弹，也很有可能造成休克，玩家要立刻寻找医护人员救治。这种过高的真实性是否会导致游戏难度高到令人发指？制作人表示只要AI队友足够聪明，就可以帮助玩家排忧解难。

令所有军事迷感动的细节专业性

在大多数游戏中，"大众脸"现象普遍存在，有时你会发现满屏幕的士兵都是从一个模子里刻出来的。而本作对于细节真实性的表现之一就是尽最大可能减少大众脸现象，为此美工组创造了大量的士兵头部建模，让玩家很难再在战场上找到孪生兄弟。

为了提高真实性，开发商找来真正的士兵进行动作捕捉，包括很多不经意的小动作，上下车、翻墙、踹门等动作都做到了完全拟真。使用武器的每个动作细节都很专业，比如使用火箭筒时，先要拿出瞄准镜，安装在顶部，然后扛在肩上瞄准射击。

本作共收录70多种步兵武器，并配备各种瞄准镜和零配件，还有充满007色彩的精巧日式机关枪。海陆空载具数量达50余种，这些载具不仅外观逼真，而且座舱的仪表盘和各种器械都将让军事迷们感动，战舰上的武器系统、船员舱、客舱，乃至引擎和转矩的模拟都可以与专业的船舰模拟程序媲美。这些数不尽的细节造成了游戏长达4年的开发周期。



▼所有士兵的动作均由真正的士兵以最新的动作捕捉技术制作。







女神异闻录 恶魔幸存者

文 九兵卫 美编 木仙

女神异闻录 恶魔幸存者	Atlus	策略角色扮演
NDS 女神异闻录デビルサバイバー		日版
预定 2009 年 1 月 15 日发售	1 人	价格未定
无对应周边		

从《P4》到《葛叶雷道对阿巴顿王》再到 NDS 上的刚刚公布的这款新作，Atlus 在半年时间内一口气给玩家送上了三款新作，FANS 估计都幸福得玩不过来了吧。虽说是掌机版，游戏的类型也变成了策略角色扮演游戏，但是本作给大家带来的乐趣是不会变的，一想到可以再次和金子一马笔下的仲魔并肩战斗，还真是让人感到激动呢。

主角

这次玩家在游戏中扮演的主角是一名 17 岁的高中二年级学生。他可以通过一部名为"COMP"的掌机与恶魔缔结契约并获得指挥它们的能力。为了在陷入绝境的东京生存下来，主角与他的同伴一起展开一段惊心动魄的冒险。



▲主角在三个人中要起领导和指挥的作用。所以面对突发情况时需要冷静。

故事的舞台 陷入绝境的东京

一年一度的盂兰盆会很快就要到了，原本繁华热闹的东京也由于归乡的人增多而变得冷清了不少。包括主角在内的三名普通高中生利用休息的时间约好了在涩谷见面，可就在这时他们的周围突然出现了无数的恶魔，东京也随之被封锁。没有人知道这些恶魔到底有什么目的，整个城市笼罩在一片恐怖的气氛中。



▶冷冷清清的东京街头似乎早就预示着将有不祥的事情发生。

被封锁的区域

恶魔出现以后，军队就以山手线为分界将东京的市中心进行了隔离，食物、水电、通信都被全部切断。依然滞留在封锁区域内的人们面对恶魔陷入了绝望，要想生存下去只能靠自己的力量。不过更糟糕的是，为了消灭可怕的恶魔，军方宣称即将把封锁区彻底摧毁，留给被困在这里的人逃脱的时间还有 7 天……



■不止是主角和他的同伴，封锁区里的其他人也可以使用 COMP 的能力。

"生存"是我们在游戏中的首要目的，由于资源紧缺，有时除了要和恶魔交战以外，玩家还要对付前来和我们争夺食物等资源的其他幸存者。毕竟封锁区内每个人都想活下去，所以惨烈的战斗往往也是无法避免的。

▶政府的介入让整件事情变得更加扑朔迷离，难道政府想要隐瞒什么吗？





©ATLUS CO.,LTD.2008



木原笃郎

重感情讲义气的死党

木原笃郎也是一名17岁的高中二年级学生，也是和同年级的主角玩得最要好的一个家伙，平时非常讲义气。由于一直想成为一名程序员，所以他从小学的时候开始就经常泡在论坛上。此外他也具有通过COMP指挥恶魔的能力。

谷川柚子

青梅竹马的女高中生

同龄且同一学校的谷川柚子和主角早在小学的时候就认识了，虽然总是装作不经意的样子，但她其实心里还是有点喜欢主角的。柚子也是"D-VA"乐队的狂热粉丝，经常会一个人去看他们的现场演出，获得使用COMP的能力则是一件很偶然的事情。

关键词 COMP

在风平浪静的暑假里，主角收到了表弟送给他的礼物，那是一部名为"COMP"的掌上游戏机。可是当主角若无其事地打开COMP的电源时，不可思议的事情发生了，一个面目狰狞的恶魔居然出现在他的面前。好不容易将其打倒后，周边的区域就一下子诡异地停电了。第二天早晨，主角依然像往常一样上学，但来到车站时却发现沿着山手线周围的市中心地带全部被军队封锁了，难道这和前一天的事情有联系吗？



▲想要在绝境中生存下来的关键正是三个人手中的这不起眼的COMP掌机。





▲柚子是一个胆小的女生，遇到可怕的事情总是会显得很惊恐。

◀木原笃郎的性格很开朗，即使是和平时很少碰面的柚子也照样谈得来。

全新的恶魔登场！



和系列的其他作品一样，担任本作恶魔设定的仍然是我们大家所熟悉的著名画师金子一马，继前段时间刚刚发售的《葛叶雷道对阿巴顿王》之后，FANS又将再次欣赏到他给我们带来的作品。除了一些系列经典的恶魔，在游戏中玩家还会看到很多全新绘制的恶魔，到底它们将以怎样的形态出现在我们的面前让人充满了期待。

与仲魔并肩战斗

仲魔的设定一向都是系列的传统特色与精髓所在，这次我们的主角就是借助COMP来获得与仲魔并肩战斗的能力。只有凭借它们的帮助，玩家才可以从恶魔的包围中顺利脱险。但是随着游戏流程的进行，我们也必须想办法取得更厉害的仲魔，这样才能战胜强大的敌人并最终揭开事件的真相。



▲战斗时敌我双方的状态信息将分别显示在屏幕的上下两侧。



◀仲魔发动特技时的演出效果非常华丽。



▲给仲魔下达指令时一定要注意敌人的弱点属性，有针对性的攻击可以起到事半功倍的效果。

无责任猜想 这次新作公布的情报并没有说明游戏的具体进行方式，不过按照NDS上其他同类作品的规律来说，本作采用的应该也是策略游戏的回合制外加传统战斗的组合形式。



梦幻之星 ZERO	SEGA	动作角色扮演
NDS ファンタシースター ZERO		日版
预定 2008 年 12 月 25 日	1～4 人	4800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

世嘉旗下的大人气动作角色扮演游戏登陆PSP大受好评之后，趁着玩家的热度还未退却又宣布转战NDS平台。与PSP基本移植的做法大相径庭的是，本作完全针对NDS的特性在游戏风格上做出了巨大改变。更加卡通化的人物设定与简便的操作方式让游戏更加平易近人，最大亮点就是玩家在游戏中可以随时通过下屏幕涂鸦与联机的玩家交流，涂鸦的内容会即时显示在其他玩家的战斗画面中，可以想像四人联机将是非常欢乐的景象。

文 火云 美编 NINA

变得更为有趣的战斗！

本作的战斗追加了许多原创要素，玩家可以在下屏幕的“动作面板”上设置各种动作，按下对应按键即可发动攻击。

通常攻击

威力低但硬直小，连续攻击时较容易命中敌人。

强攻击

威力高但硬直大，攻击也不太容易命中。



大剑的3段攻击



◀▼按照一定节奏连续按键可发动3段攻击，在攻击中可任意混合通常攻击和强攻击来形成连击。

故事梗概

被称为“地球”的星球是本作的舞台，这个星球上的文明在一场惨烈的战争中几乎被毁于一旦，故事发生在战争的200年之后。人类作为地球上惟一幸存下的种族，担当起了复兴的重任。但是复兴的过程却是艰难的，在建筑城市的过程中，周围的怪物毫不留情地对人类发动了袭击。人类也并不是毫无还击之力，从旧文明遗迹里发掘出采用太古能量的武器成为了他们对抗怪物的有效手段。不知从何时开始，这些和怪物对抗的人们有了“猎人”的称呼。

充满乐趣的即时聊天系统



自由创建角色



创建角色之后就可以开始游戏了，与同伴一同参与冒险能够使游戏的乐趣倍增。战斗中玩家可以使用本作的即时聊天系统随时通过涂鸦与同伴进行交流，如果有兴致甚至可以画出非常有趣的图案呢。

◀上下屏幕的分布十分合理，玩家在战斗时可以在下屏幕点击图标来更换技能或道具从而省去了调出菜单的操作。

单机模式下序盘加入的两位同伴



被遗忘种族的少女 萨莉莎

声优：镰田梢

种族为新人类，性格率真，喜怒哀乐均溢于言表的少女。好奇心旺盛，一大兴趣就是读书。由于刚刚来到地球不久，无论看什么都充满新鲜感。



熟练的猎人 凯

声优：神奈延年

人类种族里出类拔萃的猎人，像大哥一样关心着主人公。“有困难就要帮助”的心态让他性格粗犷，不拘小节。

此前相关报道 第一报 VOL.211 P29

©SEGA.

新要素1 使用强力蓄力攻击一口气击败敌人

通过消耗PP值，玩家可以使用武器或魔法各自对应的蓄力技。在使用不同武器的时候，蓄力技的特性会发生一定变化，比如近身武器的蓄力技大多都为必杀技，而魔法的蓄力则会使一些单体魔法产生范围判定。

武器的蓄力技


X字斩击
单手剑


乱舞连射
机关枪

魔法的蓄力技


单体回复


范围回复

POINT 让FANS也会发出惊呼？野外的BGM发生变化！

本作在野外与怪物遭遇时，战斗音乐将会发生变化，这个在《梦幻之星Online》中大受好评的系统将在本作得以复活。耳边响起的音乐发生变化将会使战斗时的紧张感大增。



▲作为革新的一作，游戏在很多方面都会给新老玩家带来惊喜。

新要素2 用回避动作绕到敌人身后

本作出现了系列中从未有过的要素"回避"动作。在动作面板上设定好回避的按键后，就能配合十字键向指定的方向进行回避了。虽然回避的发动瞬间有无敌判定，不过回避结束后的动作也会有很短的硬直时间，如果不合时宜地胡乱回避还是会得不偿失的。

回避的按键







▲在敌人攻击来的一瞬间回避到其身后，在敌人硬直时给予其反击。

种族要素完全公开，玩家共能创造14种角色！

丰富的种族以及职业设定是系列的传统，在本作中也为各位玩家准备了丰富的可选项。玩家创作的角色性能由种族、性别和职业这三个要素决定，不同的组合方式一共可创作出14种角色。虽然目前每种角色的详细资料尚不明确，但是熟悉系列的玩家应该可以从职业或种族上判断出他们擅长的能力，玩家可以通过职业名称和外观来先行决定自己中意的角色。



人类是大战争后在地球惟一幸存下来的种族，他们尽全力通过建筑都市的方式复兴地球文明，想逐渐恢复昔日的富裕生活。作为种族的起源人类的人口在所有种族中位列第一。人类的能力比较平均，在任何战斗中都能够应对自如，是初学者适合使用的种族。

在月球上生存繁衍，时过境迁之后已经被人类所遗忘的种族。他们在机器人复活后降临地球，虽然擅长威力巨大的各种魔法，不过自身的HP和防御力均很脆弱，在战斗中被敌人围攻后很容易陷入苦战，比较适合后方支援或辅助性的战术，属于上级者使用的种族。

受大战争影响而沉睡于各地的人工生命体，但是有一天它们突然苏醒，不过所有的机器人都丧失了过去的记忆。机器人是惟一能布置陷阱的种族，它们对机械拥有天生的能力，但是在精神能力方面确有比较严重的缺陷，属于中级者向的种族。

前作UCG评分回顾 游戏名 梦幻之星 携带版 机种 PSP 评分 27

本作可以说有着“《FF》系列”中少见的写实风格，游戏中对接近真实的战争进行了大量的描写，而并非像以前的系列作品那样以幻想世界为主。在TGS中，本作就公开了许多全新的情报，现在就让我们来一同整理一下迄今为止关于《FF AgitoXIII》的各种资料。

战争已经迫在眉睫！

文 玛娜 美编 NINA



最终幻想 Agito XIII		Square Enix	角色扮演
PSP	FINAL FANTASY Agito XIII		日版
	发售日期未定	1人	售价未定
	对应周边未定		

Keyword 1 战争

欧历842年，水之月。

拥有培利希提里姆（ペリシティリウム）白虎的米利提斯王国，擅自开始对朱雀领地鲁布路姆首都进行了闪电般的突然侵略，这严重违反了欧立安斯（オリエンス）四国缔结的维持大陆秩序的协定《和平宪章》。

米利提斯军将独自开发的技术投入了实战，并成功地使朱雀的水晶无效化，鲁布路姆军拥有的魔力被中断，而要塞也在完全无法与敌人对抗的情况下受到了镇压。

当然，有压迫的地方就有反抗，与此同时，在培利希提里姆朱雀中，小规模的部队开始纷纷投入战场，开始进行解放首都的作战……



◀▼开场的这段CG描绘了米利提斯王国以“魔导装甲部队”对鲁布路姆进行侵略的场景。





▲为了解放首都而成为了“觉醒者（アギト）”的学生们，他们的衣服与旗帜上都绣有象征朱雀的凤凰、红色以及齿轮。



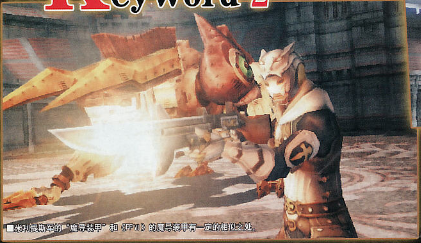
◀因米利提斯军的新技术，朱雀的水晶被封印了……

欧立安斯大陆上有四个国家，它们各自拥有魔导院培利希提里姆，并分别拥有朱雀、白虎、青龙、玄武四神的庇护，还建立了和平相处的条约。然而，米利提斯王国的元帅希德却突然对朱雀守护的国家提出了解除武装的要求，这就是这场大战的导火索。在这场战争中，培利希提里姆朱雀的学生们肩负起了重要的责任，为了解放首都而接受了严格的训练，而他们，就是这场战争中的主角。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

动态时间战斗（ATB） ATB是指随时间经过，由计量表积满的角色先行动的系统，而超高速动态时间战斗系统就是指速度很快、几乎没有等待时间的充满动作性的战斗系统。

Keyword 2 机械v.s.魔法

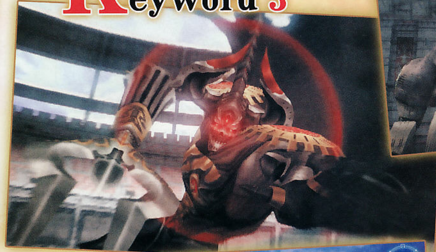

■米利提斯军的"魔导装甲"和《FF VI》的魔导装甲有一定的相似之处。



▲▼魔法就是学生们战斗的武器，当然，卡片、鞭子、刀这些工具也是必不可少的。

欧立安斯大陆上的各个国家与水晶之间的关联以及文明特征等都各不相同，向鲁布路姆发起侵略战争的米利提斯王国的守护神是白虎，它们的机械文明非常发达，除了会使用枪支武器外，还有人型兵器"魔导装甲"投入战争。另一方面，培利希提里姆朱雀则是在魔法能力方面比较优秀，所以当水晶的能量被封印后才会迅速沦陷。这场战争中，玩家所要操纵的就是魔导院的训练生们，玩家要以强大的魔法能力在战争中积累经验、战胜敌人，并最后让世界重新得到和平。

Keyword 3 战斗与召唤兽



◀▲手持斩铁剑的奥丁，这是我们的老熟人了。

在本作中，每一个主角都可以召唤出召唤兽，根据监督田畑端先生的说法，召唤出召唤兽后，它会代替玩家出现，玩家将会变成直接操作召唤兽来进行战斗。此外，本作还加入了召唤兽的育成要素，所以即便是同样的召唤兽，强度也会随着玩家的不同而有所变化。

▶战斗画面与《最终幻想Ⅶ 危机之源》的画面非常相似，本作也是以四个按键分别对应四个不同的动作，使战斗时的节奏更加紧凑。





◀将回复魔法放在快捷键上就可以随时在战斗中进行回复了。

▼在角色的名字下面可以看到类似计量表的东西，这是动态时间战斗用的计量表吗？



▲使用卡片的少年似乎非常擅长进行向目标投掷武器的远距离攻击。

在之前我们已经对本作的战斗系统进行了各种猜测，而这一次战斗系统的详情终于得以公布。本作的战斗系统将是由田畑端曾制作的《最终幻想Ⅶ 危机之源》的超高速动态时间战斗进行改良后发展而成的战斗系统，游戏中将由三个人进行组队战进行协力作战。相信本作将会像《最终幻想Ⅶ 危机之源》一样，带给我们流畅而爽快的战斗感。



前作UCG评分回顾 游戏名 《最终幻想XII》PS2 机种 PSP 评分 30

文 纱迦 美编 NINA

ガンダム無双2

GUNDAM MUSOU

随着发售日的临近，本作的新情报也是每周不断放出。继之前介绍的《高达SEED DESTINY》、《V高达》、《高达F91》的主人公之外，官方一口气又公布了12名可以使用的新角色和更多的对应机体，看来本作的进化程度已经远远超出了我们的想像。果然第一作只是试水，现在才是动真格的么？值得注意的是，在日本游戏期待榜上，本作的PS2版超过了两个次世代版，虽说这明显是拜装机量的差别所赐，不过能够看到本世代战翻次世代的场面也挺具话题性的。本期先为大家介绍3个BOSS级角色，还有两大主要模式的介绍。

高达无双2	NBGI/Koei	动作
多机种 ガンダム无双2		日版
预定2008年12月18日	1～2人	7800日元
对应机种为PS3、X360、PS2，PS2版售价为6800日元		





倒X
ターンX

机师：金加纳姆 ギム・ギンガナム



来自《倒A高达》的BOSS机。和倒A高达一样属于黑历史，有很多未解开的谜。机体性能异常强大，驾驶舱位于头部，身体的其他部分均可分离并单独行动。不愧是和倒A高达一起联手毁灭旧文明的怪物级机体。

机师：卡蒂珍娜·鲁斯 カテジナ・ルース



来自《机动战士V高达》的强力机体。采用内藏式大功率发电机的米加光束加农炮，能够进行远距离的炮击。近战时发射装置还能与机体分离，从而便于进行格斗战。是一部无论远近都十分了得的机体。

高特拉坦
ゴトラタン









强人
ギャン

机师：马·克贝 マ・クベ



登场于《机动战士高达》的经典机体，中世纪骑士风格的造型给人留下了深刻印象。除了外表所见的用于格斗战的剑和盾以外，盾牌内还装备了小型机雷爆弹和针刺导弹，在近战中能够发挥出非常强大的实力。

其他已确定能够使用的新角色

除了上面3位新角色之外，目前已公布的其他9名新角色如下表所示。限于篇幅这期就不详细介绍了，相信熟悉《高达》或玩过《机战》的朋友应该都知道这些角色吧？

姓名	机体	作品
レコア・ロンド	パラス・アテネ	《机动战士Z高达》
サラ・ザビアロフ	ボリノーク・サマーン	《机动战士Z高达》
ヤザン・ゲーブル	ハンブラビ	《机动战士Z高达》
クェス・パラヤ	ヤクト・ドーガ	《机动战士高达 逆袭的夏亚》
ギュネイ・ガス	ヤクト・ドーガ	《机动战士高达 逆袭的夏亚》
ハヤト・コバヤシ	ガンキャノン	《机动战士高达》
カイ・シデン	ガンキャノン	《机动战士高达》
ランバ・ラル	グフ	《机动战士高达》
グレミー・トト	バウ	《机动战士高达ZZ》

两大模式乐趣十足

本作的主要模式有两个：官方模式（オフィシャルモード）和任务模式（ミッションモード）。

官方模式是以体验各参战作品原作故事剧情与名场面为主的模式，玩家只能选择原作的登场角色和机体，以"无双"的玩法来亲自参与原作中的经典剧情，以3D方式表现的过场动画也是一大看点。

任务模式是取代前作的原创模式的新模式。原创模式虽然长度充足，但是变化太少，而且打起来莫名其妙。这回的任务模式改为让玩家自由选择角色来挑战各种任务，这些任务大致可以分为6大类，包括故事任务、自由任务、收集任务、特许任务、友情任务和特别任务。从任务的名字就能看出来，任务的变化非常多，而且必定关系到很多隐藏要素。感觉玩法很像《无双》里的修罗模式。

除此之外，在任务模式里还会引入友好度的设定，与其他机师建立友谊之后，就会导致后面的任务发生变化，战况也会有所改变。像高友好度限定的任务，以及与友好机师发动的合体攻击等等，类似这样的变化非常多！

官方模式





任务模式

©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・每日放送

前作UCG评分回顾 游戏名 高达无双 机种 PS3/X360 评分 25

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 多边形



前几天，一个号称游戏玩家（其实也就是FC时代玩过《坦克大战》的程度）的高中同学在Q上突然对我说："最近有个新游戏出了，你知不知道，非常好玩，而且是中文版的，你肯定没玩过！"我当时第一反应是《潜水员的假日》中文版（官方译名《海洋假期　堡礁秘辛》），因为近期的中文版大作也就这个了。没想到他摇摇头，然后默不作声地传了一张图过来，我一看，差点喷倒，原来是国内汉化组做的《最终幻想X》中文版，而且他还是用PS2模拟器在玩……

说这个老段子的意思是，真正好玩的游戏的确是能经得住时间考验的，就好比这次的《超时空之钥》，编辑部好多新编辑当年都未曾见识过SFC版的尊容，但在这次NDS的复刻版面前，依然佩服得五体投地。

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×4

超时空之钥



推荐玩家人群

●喜欢怀旧经典的玩家。●对追加要素有研究欲望的玩家。●想体验游戏大师合作结晶的玩家。

黄金珍藏　总分 27

■最不可错过的永恒经典。

九兵卫

对角色扮演游戏稍微有点热爱的玩家应该都玩过游戏SFC版的原作吧。本作在剧情的细节以及关联性方面达到的高度几乎可以说很难被同类作品超越，即时的战斗以及合力技系统也趣味十足。这次NDS版新增的要素虽然没有对游戏整体带来较大改变，但是超高的耐玩度还是能让老玩家满意的。

晴天

游戏除了保留SFC版的全部内容外，重新制作的几段动画都让曾经体验过原版的玩家感动不已，但真正让玩家着迷的自然还是NDS版独有的几项追加内容。通关后才会出现的"次元的扭曲"完成后可以看到全新的结局，而在"斗技场"中培养怪物和对战也是促进玩家间互动的有趣设定，奖品也很特别。

玛娜

画面上虽然没有什么明显进化，不过重新制作精美的片头动画还是会让人感到一丝新意，游戏中可以选择NDS的显示风格和忠实原作的风格，可惜后者会有字体过小的问题。本作最值得一玩的就是新增的隐藏结局和迷宫，除此之外的部分对于老玩家来说可能意义不大，推荐给没有玩过本作的人。

■NDS■卡片■Square Enix■クロノ・トリガー■角色扮演■2008年11月20日■1～2人■无对应周边

最后的神迹



推荐玩家人群

●对SE出品游戏有爱的玩家。●对集团作战感兴趣的人。●喜欢原创作品的玩家。

热血推荐　总分 25

■一个"妹控"的征服世界之旅。

九兵卫

作为SE今年为数不多的原创大作，游戏的素质也算对得起玩家的等待。本作的画面很出色，流程也是高潮不断。虽然一开始接触这种集团作战、整体下达指令的战斗方式似乎会有点摸不着头脑，但是越是玩到后面就越是让人难以自拔。稍有不足的是游戏的每场战斗都比较长，不适合中断。

晴天

游戏最大的革新就是大胆地将传统角色扮演游戏的很多系统进行了简化，玩家只要指定好每个作战单位的"作战方针"就能体验到爽快但不失策略性的战斗。"阵型系统"作为游戏战斗的核心，收集相关书籍和尝试的过程也非常有趣，而充实的支线任务也是让人更加投入的主要原因。

纱迦

日厂对"虚幻引擎3"的研究真是令人无语，游戏在技术层面上的失败再明显不过了，如果不安装硬盘的话简直让人无法忍受。但游戏保持了日式游戏一贯的细腻风格，游戏系统注重细节表现，对于玩家非常照顾。战斗系统具有深度，尽管后期战斗比较费时，但也不会觉得太无聊。次世代玩家不应要求过高。

■X360■DVD-ROM■Square Enix■ラスト レムナント■角色扮演■2008年11月20日■1人■无对应周边

镜之边缘



推荐玩家人群

●至少玩主视点游戏不头晕的人。●喜欢看"跑酷"运动视频的人。●乐于挑战自我的玩家。

热血推荐　总分 25

■主视点版的成龙动作电影。

Gouki

这是很多人都梦想玩到的那种游戏，以主视点的方式来体验一次极限运动，游戏的一切都在主视点的状态下展开，跑、跳、翻滚、攀爬、打架，还有从高处落下时耳边呼呼的风声……女主角不是超人，只是运动神经比较发达，这样的设定让玩家们不至于觉得超现实，那种亦真亦幻的感觉就在屏幕中呈现了。

九兵卫

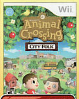
本作是一款以奔跑为主题的游戏，通过写实的主视角我们可以体验到在高楼之间跳跃的快感。游戏的进行节奏也比较快，以流畅的动作一气呵成地完成整个关卡会让人觉得非常爽快，难度方面则由于周到的提示而不算太苛刻。对于追求刺激与酷炫的玩家来说，这款游戏将是最合适不过的选择。

多边形

这不是一个简单的主视角游戏，游戏以尽可能的表现方式所展现出的是一个接近真正意义上的"人的主视点"。总体而言这次的尝试还是很不错的，虽然多少会带来一点眩晕感，但起码不会再"低头看不见自己的脚"或者"眼睛一直盯着正前方"了。喜欢极限运动的玩家可以尝试一下。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■EA■Mirror Edge■动作■2008年11月11日■1人■无对应周边

动物之森 城市人



推荐玩家人群

●喜欢休闲游戏与悠闲生活的人。●有收集癖的人。●能够保证每天有几十分钟在游戏里除草浇水的人。

热血推荐　总分 24

■村子还是那个熟悉的村子。

多边形

使用Wii Speak与其他玩家语音聊天这个巨大的改变让游戏变得很有趣，光是和朋友们一起在村里转来转去就能打发很长时间了，而且本作还加入了即时拍照功能，拍出的照片可以保存在SD卡上，收集趣味照片也很有乐趣。当然，即便不和朋友联网，游戏的丰富内容也足够让大部分玩家满意了。

炎骑士

借助于Wii Speak，这款系列最新作的趣味性得到了进一步放大。对于那些对电子游戏接触不多的非核心玩家来说，这款集休闲互动于一身的趣味游戏足以让他们在屏幕前老老实实地坐上几个小时。此外，各种收集要素也充分调动了玩家的积极性。在不知不觉中，你已经在这里花了大把时间。

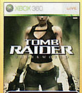
玛娜

拿到游戏后，可能玩过前作的玩家难免会觉得有些失望：除了新加入的城镇和一些新道具、新昆虫鱼类、Wii Speak之外，游戏和NDS上的前作区别并不明显。不过对于第一次接触这个系列的玩家来说却非常值得推荐，相信你很快就会被这个快乐悠闲的村子以及可爱的动物们迷住。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■Animal Crossing: City Folk■网络角色扮演■2008年11月20日■1～4人■对应Wii Speak

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

古墓丽影 地下世界



推荐玩家人群

●对北欧神话和古代遗迹有兴趣的玩家。●喜欢看《夺宝奇兵》的玩家。●喜欢劳拉的玩家。

热血推荐

总分 24

Gouki

游戏依然为我们奉献了叹为观止的原生态世界，并且画面表现力全面超越了前作，对于水下场景的描绘也是相当细致的。劳拉的身手更加敏捷，对于玩家而言操作方面也更加舒适，经典与突破性的关卡及谜题并存让新老玩家都玩得很尽兴。游戏的流程并不长，收集要素比较多，但后期关卡素质有些起伏。

多边形

至少从画面上来说，劳拉这次算是“脱胎换骨”地进入次世代了，宏大的场景与微妙的细节都表现得很出色。不过从游戏进程上来看，似乎没有什么太大的变化，系列玩家对于这一切都应该很熟悉。不过游戏的BUG实在是稍多了点，某些恶性BUG还可能导致游戏无法完美通关，实在是难以忍受。

火云

本作在传承方面做得尤为出色，本作将游戏宏大的场景以及复杂的机关表现得相当到位，几个关卡的场景变化也很丰富。不过游戏中有明显虎头蛇尾的迹象，剧情上也没有什么亮点，轮船上的关卡有凑数之嫌，战斗系统也颇为鸡肋，雷神之锤出现后战斗变得更加无趣。系列的老毛病BUG依然没有得到解决。

■真正次世代的《古墓丽影》！

■多机种■BD/DVD-ROM■Eidos■Tomb Raider Underworld■动作冒险■2008年11月18日■1人■无对应周边

风来的西林 DS2 沙漠的魔城



推荐玩家人群

●“《风来的西林》系列”玩家。●对“爬楼”游戏有狂热执着的玩家。●不怕困难且充满耐心的玩家。

总分 23

九兵卫

本作是GBC的移植版，不少系列的老玩家应该都有印象。这次移植到NDS上之后，游戏在画面和平衡性上都得到了改进，细节方面的提示增加了很多，迷宫方面则继承了一贯的高难度，很适合渴望得到挑战的玩家。除此之外，本作还加入了Wi-Fi功能，我们随时可以和同伴一起联机游玩。

晴天

游戏的基本内容和GBC版一致，最大的亮点就是充分利用了NDS的Wi-Fi功能，不但能和其他好友联动使用“风来救助队”保存胜利的果实，和Wii版的系列新作联动还可以换取很多实用的道具。对于从未接触过系列的玩家来说，游戏中的技能都有贴心的解说，完全不用担心上手困难的问题。

玛娜

苛刻的系统、极高的难度，加上通关之后还有漫长的隐藏迷宫，如果不是毅力和耐力都很强悍的话可能很难坚持玩下去。虽然说本作是GBC版的复刻作，不过由于“不可思议迷宫”的特性，几乎可以说是全新的游戏，而且还加入了风来救助队、新怪物、新迷宫等要素，如果有时间还是很值得尝试的。

■GBC版原作的经典复刻。

■NDS■卡片■SEGA■不思议のダンジョン 风来のシレンDS2~砂漠の魔城~■角色扮演■2008年11月13日■1~2人■无对应周边

火影忍者 破碎的羁绊



推荐玩家人群

●《火影忍者》FANS。●喜欢卡通渲染风格游戏的玩家。●动作游戏爱好者。

总分 23

九兵卫

虽然最近一段时间《火影忍者》的热潮有所退减，但是其游戏化的脚步却是一直在稳步推进。这次的新作讲的是三代火影被大蛇丸杀害之后的故事，很多看过原作的玩家都会比较熟悉。但是游戏在画面上的进化倒不是太明显，比起前一作新增加的要素也非常有限，总让人觉得有点不够过瘾。

火云

有了前作开发经验之后，育碧在本作的发挥更是得心应手，游戏的系统大幅进化。战斗时的各种漫画式的特效完美地体现出原作的魄力，必杀技方面也终于原作，作为漫画迷不应错过发招时的演出效果。故事模式中原作配角们的个性也都表现得相当出彩，丰富的玩法和收集要素让该模式成为了时间杀手。

胜负师

育碧《火影》第二作走的还是“火影GTA”路线，剧情与前作也有衔接，系统借鉴了其他《火影》游戏的成功之处，改良后较前作更加成熟。其单人模式降低了自由度，但增加了迷你游戏和收集要素的数量，利用同伴角色的能力解谜是比较出彩的设定。游戏画面略逊于前作，算是美中不足。

■次世代《火影》流水线化。

■X360■DVD-ROM■Ubisoft/■Naruto: The Broken Bond■格斗■2008年11月18日■1~2人■无对应周边

流星洛克人 3



推荐玩家人群

●“《洛克人》系列”老玩家。●对收集与变装要素有爱的玩家。●对正统少年冒险题材游戏感兴趣的玩家。

总分 23

九兵卫

游戏的基本系统和以前并没有太大变化，但是本作在画面和一些细节方面作出了改进，特写镜头做得很是华丽。另外，游戏的难度主要体现在战斗中非常考验玩家的瞬时反应力，有时也要考虑采用一定的策略。对于初次接触该系列想迅速上手的玩家，本作的门槛倒是可以称得上是系列最低了。

晴天

游戏的大多数系统都沿袭自系列以前的作品，再加上不时会出现很多专用术语，所以有系列游戏经验的玩家很容易上手，也玩得更投入一些。虽然是以卡片为主的战斗，但是对玩家瞬间的判断力还是提出了较高的要求，策略性也得到了进一步提升，而与好友对战和融合卡片的设定也让收集的乐趣增加不少。

纱迦

和前作相比，画面精细度有明显提高，游戏界面更加友好。关键字机能令人满意，让新手也能大致了解系列的世界观和系统。语音比前作要多，最终战的BGM极赞！改进后的系统，让一些强力战斗卡片能够初期入手，大大提高了游戏的爽快度，不过本作的BOSS战也设计得很有难度。

■变身吧，洛克人！

■NDS■卡片■Capcom■流星のロックマン3■动作角色扮演■2008年11月13日■1~2人■无对应周边

求生之路



推荐玩家人群

●希望体验射杀丧尸潮的人。●希望尝试扮演丧尸的玩家。●有条件随时进行联机游戏的玩家。

总分 22

ACE 飞行员

如果有条件和好友进行联机游戏的话，那么你将体会到更多元化的乐趣。朋友之间一边调侃一边共同射杀如潮水般涌过来的丧尸群的感觉确实是一种难得的体验。然而本作在系统方面过于简单，战斗细节方面不够丰富。再加上武器又不多，导致游戏新鲜感很快就会消退。本作推出资料片的可能性极高。

Gouki

纯粹的合作型游戏，游戏从设计上来说就不打算让玩家独自寻找求生之路，如果一个人玩的话乐趣会锐减75%，因为再NB的AI也代替不了哪怕猪一样的队友。武器的特色做得不错，完全独立的关卡本身并没有故事性可言，这也让游戏几乎没有故事性可言，扮演丧尸杀玩家几乎和扮演玩家杀丧尸一样有趣。

多边形

原本还有所期待，上手之后发现远不是那么回事。游戏最大的问题在于这个所谓“Source”引擎已经跟不上时代了，画面的简陋并不是最关键的，系统的“粗枝大叶”才是致命的，尤其是不同枪械的射击手感与命中后的反馈几乎为零。丧尸一个个跟兔子似的，尸海战术只会让玩家感到麻木而不是恐怖。

■只有联机才能完全展现它的乐趣。

■X360■DVD-ROM■EA/Vavle■Left 4 Dead■主视角射击■2008年11月17日■1~4人■无对应周边

无双大蛇 魔王再临/无双OROCHI 魔王再临/Koei/动作/PSP 评分 24

海洋假期 堡礁秘辛

推荐玩家人群



●喜欢大海或鱼类的人。●想找一款游戏来放松心情的人。●想学习一点海洋知识的人。

总分 22

九兵卫

平心而论游戏的画面还是很美丽的，不过后期随着传送点的增多，也会开始出现读盘的情况。尽管平台提升至次世代级别，但对于海洋生物的行动表现没有突破，只是贴图更加精细、同屏出现的鱼的数量更多而已。中文版大概就是本作的最大突破，而与鱼对歌的设定绝对是游戏的最大败笔。

多边形

游戏的画面谈不上顶级，但表现海底世界的美丽已经绰绰有余。再配合出色的音乐，令玩家在游戏时能够全身心地放松。全中文的环境令人备感亲切，光是海洋生物图鉴便已经让人感动不已了。游戏的主线和支线不算长，但要想完成全奖杯的话就必须搜遍大海，相信中文版会给你带来动力。

纱迦

单就素质而言，游戏在海洋探险类游戏里只能算是一般。但是游戏是中英文合版，里面对于 300 多种鱼类有着详尽的介绍，令你玩过之后必定能学到更多知识。海底世界的画面非常美丽，再加上必不可少的史前遗迹、深海巨兽、海盗沉船，能够让人全身心地投入进去。另外游戏的音乐制作得非常棒！

■3D互动海洋博物馆。

■PS3■BD-ROM■SCEJ/Artdink■AQUANAUT'S HOLIDAY 堡礁秘辛■动作冒险■2008年11月20日■1人■无对应周边

侍道 3

推荐玩家人群



●喜欢日本古代题材游戏的玩家。●系列的FANS。●喜欢体验日本古代江湖恩怨的玩家。

总分 22

九兵卫

由于平台转移到次世代，游戏在画面上当然有了显著的提升，与他人对话以及收集要素的部分变得比以前更加丰富了，我们通过本作可以体验到日本武士时代的一个概况。至于战斗部分，敌人的 AI 不算低，剑术的使用可以因人而异，战术能进行自由的调整，所以整体感觉还是比较紧张激烈的。

晴天

游戏最大的改变就是废除了系列之前的“限制日数”的流程进行方式，并追了很多收集要素，只有玩家自己觉得满意的时候再推进时间也让尝试的乐趣多了不少。游戏一开始的故事发展和人物关系会让人觉得有点突兀，再加上没有很明确的目标告诉玩家下一步要做什么，所以不得要领的话会玩得一头雾水。

纱迦

游戏保持了系列一贯的特色：多结局、多分支、高自由度、收集刀和武技。这代游戏还加入了同居系统，另外主人公能做的坏事也更多了，甚至能光天化日之下调戏良家妇女，不用说肯定是能吸引不少人的。游戏的画面素质着实一般，BUG 也多了一点儿，好在大部分都是良性 BUG。

■正邪一念间。

■PS3■BD-ROM■Spike■侍道3■动作■2008年11月13日■1人■无对应周边

普利尼 俺当主角行吗？

推荐玩家人群



●“《魔界战记》系列”FANS。●有坚强意志和挑战精神的玩家。●对恶搞题材有爱的人。

总分 22

九兵卫

“《魔界战记》系列”中最弱的角色，这次也终于有机会充当主角了。游戏中普利尼的招式全部来自于原作，台词也极度搞笑，不管是不是 FANS 看了都会被逗乐。从一款动作游戏的角度的来说，本作的难度稍稍有点高，部分关卡可能要背版才能通过，不过这也无形中增加了游戏的挑战性。

晴天

乍看这只是一款 FANS 向的普通动作游戏，但实际玩了之后你还是会发现游戏中的很多独特之处。由于关卡是有日夜之分的，所以有的时候为了回避一些比较难的关卡要采取特别的对策。此外，游戏中精彩的 BOSS 战也是另一个看点，不仅打起来比较猥琐恶搞，战斗的演出效果也十分喧哗。

火云

本作可以看作《魔界村》的企鹅版，不能控制跳跃距离以及超高的难度让动作苦手的玩家望而生畏，1000 条命的设计看起来夸张，但其实在高难度下不知不觉就会死上近百人。虽然普利尼的攻击手段比较单调，但是游戏的关卡设计以及手感还是具有相当的水准的，所以玩起来还是趣味十足。

■体验什么是史上最弱。

■PSP■UMD■日本一■プリニー オレが主人公でイイんスか？■动作■2008年11月20日■1人■无对应周边

机动战士高达 高达对高达

推荐玩家人群



●高达重度痴迷者。●喜爱《电脑战机》的玩家。●玩过街机的玩家。

总分 22

火云

作为一款街机游戏能够原汁原味地移植到掌机上，已经是相当不容易的一件事了。无论是否玩过原作的玩家都会沉迷在丰富的机体上，而游戏也确实做到了每架机体的性能都不一样，使用起来的手感自然也大相径庭。不过游戏的画面在同类作品上称不上出色，而且过少的关卡和场景也限制了游戏时间。

炎骑士

如果你渴望在这款新作中体会一些全新的元素，那么恐怕会有点失望。除了那如同“召唤兽”一般的特殊攻击之外，游戏的整个系统几乎没有太大的变化。这款游戏的卖点主要在于不同时代机型之间的混战，游戏的最大乐趣主要在于游戏的爽快感。而除此之外，我们就不要过于苛求了。

纱迦

将多部高达动画作品中的机体融入一款游戏之中，这个点子既可以让自己赚到可观的收益，也可以满足广大热衷高达的玩家，可谓一举两得。游戏本身采用了延续多年的成熟系统，因而总体素质得以保证。将原本属于街机的作品移植到 PSP 上，且没有明显的掉帧现象，这一点也是难能可贵的。

■让你彻底体验掉进高达堆里的感觉。

■PSP■UMD■NBGI■机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム■动作射击■2008年11月20日■1～2人■无对应周边

极品飞车 秘密行动

推荐玩家人群



●《极品飞车 最高通缉》的爱好者。●喜欢电影感觉的玩家。●Maggie Q的粉丝。

总分 21

丁丁

如果你喜欢这款游戏，那可能是因为它和 2005 年的《极品飞车 最高通缉》非常相似的风格设计。如果你不喜欢它，可能是因为它在画面上并没有什么出色的表现。实拍的游戏剧情并没有什么看点，不过作为游戏来说效果尚可。在本作中全面复出的警察追击还是让人很有玩“极品飞车”的感觉。

星夜

看来官方宣传口号果然不能信，本作刚公布时 EA 把它说得天花乱坠，说是《NFS》历史上最具野心的一作，连老总也出面拍胸脯保证游戏质量绝对会让玩家满意。然而我们看到的却是一款画面差、帧数不足、剧情无聊的继续倒退之作，好在警车追逐的回归弥补了游戏的快感，汽车种类也令人满意。

火云

游戏依然延续了“极品飞车”追求爽快感的风格，玩起来很容易上手。这款游戏加入的赚点数升级要素让游戏的技能系统变得更丰富了。但实际比赛中感觉到效果并没有那么明显，如果能把技能的差异做的更明显点就好了。游戏中的任务虽然感觉有点重复，但中文版还是能给玩家不少游戏的动力。

■开名牌飞车、做高调卧底。

■多机种■DVD-ROM/BD-ROM■EA■Need for Speed Undercover■竞速■2008年11月24日■1人■无对应周边

创造球会DS/サカつくDS タッチandダイレクト/SEGA/模拟经营/NDS **评分 23**

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩



虽然上期杂志的特企已经为大家介绍了不少年末值得一玩的作品，但由于篇幅的限制，要想满足所有玩家的胃口显然是远远不够的，所以本次的短波又再次为大家带来了今年年末和明年年初值得关注的新作最新情报，有爱的玩家千万不要错过哦。



也许是因为经济危机，也许是因为现在都忙着宣传正在发售或者即将发售的假期大作，这段时间里欧美绝大多数游戏厂商几乎没有什么新作公布，寥寥无几的一些新作情报大多是围绕明年春季的几款大作。从明年 2 月开始，以《光环战争》为起点，将会出现春季大作小高潮，几个超大牌的续作已蓄势待发。

风之克罗诺亚 通往幻梦界之门

［文：晴天］

Wii 平台动作 ■风のクロノア door to phantomile ■日版 ■NBGI ■预定 2008 年 12 月 4 日发售

让人沉迷的幻界冒险

上次为大家介绍了游戏的故事背景和主要的游戏方式后，这款系列 10 年后再次推出的续作明显将“收集要素”放在了首位，下面就让我们一起来看看官方最新放出的情报，看看完成这些挑战是不是会让大家的游戏过程更加有趣呢？

游戏的关键人物



十老伯 声 矢田耕司

抚养克罗诺亚长大的风之村长老，对幻梦界的历史及传说都有很深的了解。



梅菲斯 声 皆口裕子

传说中拥有让世界重生之力的歌姬，因此一直是黑暗魔王追捕的目标。

全新要素大公开

重生关卡

满足特定条件后玩家曾经通过的关卡就会以“重生关卡”的姿态再次登场，其中原本正常的世界会左右颠倒，一些需要解谜的地方也必须探索新的方式才能顺利通过。



◀进入“重生关卡”后需要从右往左进行移动，后方的场景和出现的敌人都会发生很大的变化。

隐藏关卡

曾经在PS版就出现过的高难度隐藏关卡“巴鲁(バルー)塔”在本作中也得到了强化，要想到达塔的最顶端，没有过人的操作技术是很难办到的。



▶这里的冒险会计算玩家通过的时间，如果能在规定时间内完成应该会有非常吸引人的奖品吧？

BOSS RUSH

非常适合达人玩家挑战的模式，在这里玩家需要依次消灭游戏中所有的 BOSS，最后根据完成的总时间来确定排名。如果想获得好成绩，多在剧情模式中寻找快速击破 BOSS 的方法是免不了的。



▲面对比自己身体大数倍的 BOSS，战术运用不当的话会死得很惨。

KERORO军曹 击侵 神龙战士

NDS 动作 ■ケロロ军曹 击侵 ドラゴンウォリアーズ ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 2 月发售

［文：晴天］

青蛙军团的 NDS 侵略计划始动！



在“猥琐”大行其道的今日，一款游戏是否具备这个元素也是很多玩家选择它的一个重要指标，而以下要为大家介绍的这款游戏也正是为了配合即将在明年 3 月公映的剧场版而推出的，想提前了解剧场版内容的动画死忠们可千万不要错过哦。

青蛙军团的实力

和系列之前推出的同类游戏一样，游戏中玩家仍然能够选择“青蛙军团”中的几名大将来挑战关卡，由于它们各自的攻击方式和特技都有很大的差别，所以针对关卡的特点来进行选择也更有利于我们完成收集等要素。

青蛙军团成员	攻击方式	特技
クルル曹长	发射音波	攻击敌人后可以将其当作立足点
		跳跃后下降的速度变慢
ケロロ军曹	投掷敌人	二段跳
ギロロ伍长	来福枪、手榴弹	远距离大范围攻击
ドロロ兵长	忍者刀	移动速度快，可以沿着岩壁前进
		跳跃高度惊人， 可以将敌人的攻击反弹回去
タママ二等兵	铁拳	将特定的方块击飞

游戏的进行方式

游戏中所有的关卡都是以传统的“2D 横版过关”来表现，玩家的主要是目标是收集隐藏在关卡内的“军旗”来制造“侵略点”，达到规定的数量后即可过关。另外游戏也抛弃了以往的“单线式流程”，在很多地方都设置了“分支路线”，因此要想完成“侵略地球 100%”的庞大计划，将所有能够到达的关卡都挑战一遍是在所难免的。

选择关卡



▲大地图界面会显示玩家当前关卡的侵略度，左上方的“？”号标志似乎代表着隐藏的收集要素。

挑战关卡



▲在关卡中上屏幕右下角会显示玩家目前收集到“军旗”数量，要想全部拿齐一定要活用所有同伴的能力才行。

完成关卡



▲过关画面会显示“侵略成功”的字样，而根据玩家收集要素的达成率会得到不同的评价。

全新的战斗方式

既然是一款动作游戏，那么结合每名成员各自特色的滑稽攻击方式也是让人乐在其中的重要原因，而新作中同样将这个要素发扬光大，在保证每名成员基本攻击方式不变的情况，新增的几种特殊攻击看起来表演性更大，实用性自然也是没话说。



◀ドロロ兵长能够分身成三人，如果攻击力是平时的三倍，那么在 BOSS 战中应该能发挥很大的作用。



◀ケロロ军曹可以使用特殊机械发射光线将敌人变成道具，这也应该算是一种增加道具收集率的有效手段。

支援角色系统

在前作中几乎被人忽略的“地球人”这次也将在游戏中大展拳脚，满足特定条件后，玩家可以召唤出他们辅助自己进攻，战斗的华丽的程度再次得到提升。



NDS｜梦幻之星 ZERO｜2008 年 12 月 25 日发售 在新追加的打击系武器中，首次出现的“盾系”武器拥有“防御”的特殊性能。防御时按下对应的攻击键同样会消耗 PP 值，配合 L 键一起使用还能发动特有的冲撞攻击来中断敌人的行动。

世界传说 光明神话2

PSP 角色扮演 ■テイルズ オブ ワ ルド レディアント マイソンジ 2 ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 1 月 29 日发售

超个性化的传说冒险再次出发

[文：晴天]

继前作在 PSP 上获得不俗评价，给所有"传说迷"献上一场个性化的趣味冒险后，以续作姿态登场的本作再次集结了《传说》系列中的经典角色，并对前作的战斗系统平衡性进行了全新的调整。下面就让我们一起来看看官方目前公开的改进方面，即便是只想单纯体验爽快战斗的玩家也会在本作中获得非常多的乐趣。

NEW 三套特技组合方案

《传说》系列中配合按键发动特技应该是大家再也熟悉不过的系统了，但是这次为了让玩家在战斗中能更连贯地发动攻击，本作中同一名角色最多能够设定三套特技组合，这样在敌人特性不断变化的迷宫，玩家再也不用频繁地打开菜单来调整自己的特技组合了，是不是非常方便呢？



▲这样等于说玩家最多能给一名角色装备 12 个特技，在战斗中通过简单的按键就可以更改自己目前使用的特技组合。

NEW 极限模式

承袭自《无瑕传说》的全新系统，在该状态下敌人会处于无法防御的状态，同时玩家的攻击力以及魔法的咏唱速度都会大幅度提升，只要在限定的时间内任意切换角色来发动组合攻击就能给予敌人极大的伤害。



◀在这张图片中我们还看到了可以由玩家使用的"大剑系"武器。

POWER UP 华丽的奥义特写

作为系列作品中最具杀伤力的终极特技，在新作中发动"秘奥义"还有制作小组特别重新绘制的大量特写画面，看着那一张张熟悉的面孔，你是不是已经迫不及待地想尝试本作了呢？



NEW 更自由的连击

在以往的系列作品中，同一系的特技通常都是无法连续使用来累计连击数的（例如魔神剑、魔神剑 · 双牙和魔神连牙斩等），而在本作中，这个设定已经不复存在，玩家可以在战斗中将所有的特技随意地组合起来，在提升战斗爽快感的同时也让玩家在追求高连击数上有了更多的研究空间。

POWER UP 更加细致的AI设定

由于战斗中玩家只能操纵一名角色，所以其余的都要交给 AI 来控制，但如果还是仅仅只有原来的几种"行动方案"来命令他们的话，实际战斗中的效果可能还是不能让玩家满意。新作中采用了《无瑕传说》中更细致的"行动方案"设定，玩家不但可以确定同伴战斗的行动准则，连优先使用的道具和特技都能自行设定。



▶"行动方案"在游戏中可以使用 GP 从特定的商店中购买。

无限航路

NDS 角色扮演 ■无限航路 ■日版 ■SEGA ■预定 2009 年春季发售

[文：炎骑士]

你的舰队在这一刻启航！

关键词 · 艾尔梅萨星球联邦

艾尔梅萨星球联邦是位于小麦哲伦星系的三大星球国家之一，由 80 余颗行星国家构成。由于艾尔梅萨的国土面积横跨 4000 光年，可以想像这样一个联邦制的国家将只能以松散联合作为统治管理手段。中央政府面对位于边境的一些行星只能委任地方军阀代为管理，而政府军则鞭长莫及。最后各地军阀的统治手段不一加上国家管理上的混乱局面，导致了除中央区域之外的边境星球长期处于贫困落后状态。

游戏中的主人公尤里是成长在边境行星洛兹的一名少年，为了揭开亡父的遗产"墓志铭"的秘密而渴望前往宇宙。但统治洛兹行星的领主德拉肯达却禁止本星球的居民离开地面，为了阻止尤里前往宇宙，他甚至卑鄙地绑架了尤里的妹妹切尔茜……

登场角色



切尔茜

尤里的妹妹，原本向往平静生活的少女，却卷入了哥哥的冒险。



尤里

故事的主人公，居住在边境行星洛兹的少年，为了揭开作为父亲遗物的"墓志铭"的秘密，开始了宇宙冒险。



德拉肯达

边境行星洛兹的统治者，为了阻止居民前往宇宙而颁布了《宇宙航行禁止法》，生性凶残，为达到目的不惜使用各种卑劣的手段。

战舰的建造

为了在宇宙中展开冒险，尤里自然要拥有属于自己的战舰和舰队。在游戏中，玩家可以根据作战需要建造各种类型的战舰，这其中有用于舰队炮击战的驱逐舰、用于远程打击的航空母舰以及专司对空作战的巡洋舰。战舰的建造主要分为三个步骤：第一步需要向造船企业购买设计图；第二步便是开始建造战舰；第三步则是为战舰进行武装改造。

游戏中的战舰设计图纸超过 150 种以上，可以想像玩家选择的余地是多么丰富。此外，建造战舰需要大量的资金，如果资金不够充沛，那么势必会出现预算紧张的局面。至于战舰的武装改造，这自然要根据作战需要来进行，合理的武装配置可以让战舰的作战效能大幅提高！



小瓦强的大冒险

NDS 动作 ■ちびっこワギャンの大きな冒险 ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 1 月 29 日发售

文武双全的小恐龙登场

[文：阳光成员 Solid]

刚听到这个名字的时候可能很多玩家都会觉得很陌生，其实这款游戏早在 1989 年便享有盛名了，凭借简单的操作以及丰富的冒险要素，使得它在 FC 和 SFC 推出的六款作品都保持着极高的人气。时至今日，在这款名作即将迎来它 20 周年之际，NGBI 率先公布了有关这款系列的最新作，想回味经典的玩家又有福了。

简单的操作 丰富的乐趣

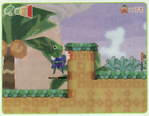
游戏的目的依然很简单，玩家只要控制我们的小瓦强一直往关卡的右侧前进即可，当然途中还会有不少怪物阻碍着我们，所以要善用跳跃和攀爬才能避开这重重危险。



▶一旦被这些怪物碰到就会马上 GAME OVER 了，熟练的操作也是很有必要的。

用音波炮把敌人击飞

在面对敌人时我们并非只能一味地选择逃跑，使用小瓦强震耳欲聋的嗓门来发射音波炮，这样被打中的敌人就会暂时处于麻痹状态，虽然这种攻击方式并不能直接打倒敌人，不过却可以把麻痹的敌人当成踩踏点来登上地形相对较高的地方。



◀利用麻痹的敌人登上高处，这样冒险才能继续下去。

知识就是力量

虽然在本作中，每个关底依然会有 BOSS 在等待着玩家，但跟传统动作游戏不同的是，跟 BOSS 的决斗中并不意味着要跟它们拼个你死我活，而是用类似迷你游戏的方式来智取它们。其中包括"大家来找碴"和"神经衰弱"等，游戏的方式接近 20 多种，玩家想要取得胜利就要好好开动一下脑筋了。



▲千万不要小看这些迷你游戏，难度可不低。

NDS | 幻想水浒传 | 2008 年 12 月 18 日发售

本作中除了参加战斗的 4 名角色外，玩家还可以指定一名"支援角色"和大家一起行动，以便在战斗中发动各种特殊效果。而对于拥有 108 名角色的系列作品来说，引入该系统后玩家在战术的安排上也会产生更多的变化。

弧光幻想曲 用神圣的光辉净化世界

Wii ■アークライズ ファンタジア ■日版
角色扮演 ■MMV ■预定 2008 年冬季发售

［文：晴天］

作为今年年末 Wii 上最值得期待的原创角色扮演游戏，新奇的战斗系统在之前的报道中的确吸引了不少玩家的眼球，因此本次的短波将继续为大家揭晓“光召术系统”的具体情报，究竟它会对角色育成和战斗造成怎样的影响呢？以下的内容你可要看仔细了。

光召术系统详细解读

游戏中每名角色都有名为“魔法盘”（ケージ）的魔导器，而要使用对应的“光召术”，首先需要收集各种元素的结晶（ジェム），然后再前往村庄中特定的商店将它们镶嵌到魔法盘上才行。除了结晶的等级会影响光召术的强弱外，按照一定的属性规律在魔法盘上放置结晶也可以组合出很多效果各异的光召术。



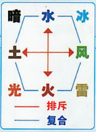
▲在魔法盘的凹槽中嵌入结晶就能使用对应属性的光召术，而支付一定的金钱还能随意更换。



◀游戏中每个村庄几乎都有加工魔法盘的工房，要完成相应的加工项目，除了支付足够的金钱外，还需要额外消耗目前作用不明的 DP 数值。

必须掌握的属性关系

从右侧的示意图我们能很直观地看到几种属性间的关系，由于我们能够镶嵌的结晶在魔法盘上是呈环状的方式排列，所以满足条件后还会产生以下三种特殊的效果。



特殊效果一览	
排斥	将相反属性的结晶进行连接，对应属性的等级降低
共鸣	将同属性的结晶进行连接，对应属性的等级上升
复合	将非以上两种关系的结晶进行连接，可以产生“复合属性”的光召术



▶满足“共鸣”的条件可以使用单一属性的高级光召术，但大多数实用的光召术只会在“复合”状态下才会出现。

心灵传说 创新系统再次来袭

NDS ■テイルズ オブ ハーツ ■日版
角色扮演 ■NBGI ■预定 2008 年 12 月 11 日发售

［文：晴天］

虽然对于本作推出两个不同的版本玩家的反应褒贬不一，但从目前公布的情报来看，游戏在总结了系列之前作品的优缺点后，不但在经典系统上朝更加“人性化”的方向发展，一些创新的元素也让游戏除主线流程以外的乐趣成倍增加。本次的短波为所有关注本作的玩家带来了官方最新公布的两个新要素，看来这次厂商是下定决心再次扩张 FANS 群了。

打造强力饰品

本作中使用敌人掉落的素材可以在村庄的“饰品店”选择“素材合成”来打造适用于全部角色装备的饰品，除了以往我们熟悉的“防御异常状态”的作用，如果能够找到游戏中稀有的“思念石”来打造饰品，甚至还能在战斗中发挥出“所有伤害无效化”的逆天效果。另外如果玩家觉得某些饰品没有什么作用了，也不用像以往一样只能卖给商店换钱，选择“素材还原”就能让一些非常珍贵的素材保留下来，提高循环利用的价值。



◀饰品店能够合成的道具似乎是固定的，但也不排除玩家获得某些特殊道具后会增加新的类别。

料理的全新形态

在以往的作品中战斗后我方都可以使用料理来进行回复，不过本作将这个经典系统换成了“治愈石”（属于思念石的一种）。在村庄中的“治愈石屋”玩家可以花费一定的金钱来强化治愈石的效果，或设定具体的发动条件，说不定还能在战斗中途使用呢。

偶像的战场

本作的战斗系统由于引入了“援护角色”的设定，所以即便是玩家只能操纵一名角色也可以发动很多华丽的连击。该类援护角色最大的特点就是曾经在系列的其他作品中登场过（例如罗伊德、裘达斯），不过如果有“《偶像大师》系列”的角色乱入，那估计关注的玩家又要呈几何上升的趋势了。目前官方已经证实会有其他的偶像们登场，各位玩家还是先看看右侧的图片解解馋吧（笑）。



▶注意画面的右边，铁粉们认得出来是谁吗？

噬魂师 战斗共鸣

多机种 ■ソウルイーター バトルレゾナンス ■日版
动作 ■NBGI ■预定 2009 年 1 月 29 日发售

对应机种为 PS2、PSP

重现原作漫画的热血作品

根据人气漫画改编的格斗动作游戏《噬魂师 战斗共鸣》即将在 PSP 和 PS2 这两个版本登场啦，凭借着原作的魅力，这款游戏尚未正式发售就倍受玩家瞩目。现在距离游戏发售还有不到三个月的时间，这次就着重介绍一下游戏里会登场的角色吧。［文：九兵卫］

忠于原作的任务

在本作中，故事的冒险模式构成将会以原动画的 24 话为蓝本，玩家可以选用自己喜欢的人物来挑战有 50 个任务之多的冒险模式，而且随着剧情的推进，游戏还会出现原作所没有的原创故事，喜欢《噬魂师》的玩家就更不应该错过了。至于游戏的操作方式也是相当的简单，玩家只要配合不同的方向键和攻击按键就可以使用各种华丽的连续攻击，另外在战斗中还会发生角色和武器对话的事件，虽然官方还没有给出更详细的报道，但相信届时游戏的对战将会相当的热闹吧。



▶每一关的任务都有很明确的提示。

PS2版与PSP版的比较

作为同时公布的两个版本，其相互间还是有一些差别的。最明显的就是 PSP 版支持联机对战，这使得玩家可以通过各自的镜头来观赏特别演出。而 PS2 版除了收录了原动画的名场面外，还专门为各个角色准备了特别的服装，推荐有爱的玩家两个版本都不要错过。



▲PSP 版可以在对战时可以观赏到特别演出。



◀PS2 版则是可以欣赏到动画的名场面。



玛嘉·亚尔班

声 小见川千明

跟 SOUL EATER 组成搭档的镰工匠。由于成绩优秀，因此做事总是不肯认输，是一位敢于跟恐怖做斗争的勇敢少女。使用攻击范围广泛的镰刀攻击或者下段攻击，而且还可以把对方的飞行道具给弹回去。

Black☆Star

声 小林由美子

跟椿一起搭档的暗器工匠。虽然身为暗杀者，却爱出风头。由于其过人的天分，使得他在校园里经常处于第一位。擅长体术，能够用变化自如的武器把对手耍得团团转。

PS3｜垃圾处理员｜发售日未定

SCE 限定网络下载的趣味游戏，每个关卡中玩家都需要将放入垃圾箱中的垃圾采用适当的方式进行分解，一旦垃圾溢出箱子三次以上就会判定失败，是希望学习环保知识的玩家不能错过的电子教科书。

光环战争

X360 即时战略 ■Halo Wars ■Microsoft ■美版 ■2009 年 2 月 2 日发售

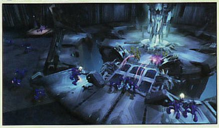
即时战略游戏名门的最后一战

由于开发商 Ensemble 工作室的关闭，不禁让人对《光环战争》的前景感到担忧，不过微软表示本作目前的开发很顺利，肯定可以在明年 2 月准时发售。最近微软在伦敦皇家天文馆举办了一个记者招待会，提供了本作前三关的试玩。

从之前公布的信息我们已经知道，《光环战争》的故事发生在《光环》一代的 20 年前，以 Harvest 行星为舞台。Ensemble 表示，本作是一款极其重视剧情的即时战略游戏，为此游戏中将会添加大量精彩的 CG 动画，每个任务之前和完成之后都会有 CG 动画插入，任务过程中也有大量重要的剧情对话。在第一个任务中，玩家扮演的是 Forge 军士，前往遭到星盟进攻的阿尔法基地增援。任务刚开始时可以驾驶 Warthog 战车，前往基地的过程中会碰到一些幸存者，让队伍规模逐渐壮大。由于是初期的教学关卡，因此很容易就可以过关。完成任务后，从一段 CG 动画中可以看到对星盟意义重大的装置“圣器”（Relic），UNSC 高层希望摧毁“圣器”，于是派出 Forge 一探究竟。



■阿尔法基地是一个教学关，玩家可以在这里熟悉本作的系统、角色和操作。



在这个关卡中可以看到即时战略游戏里常见的能源概念，通过旋转式菜单可以建造各种建筑，例如能源反应堆、机车仓库、兵营等。只要用类比摇杆将游标移到建筑物上方，就可以看到相关信息资料。选定该建筑就可以生产相应的单位。每一种单位都有威力强大的特殊攻击技，比如 UNSC 士兵可以投掷手榴弹，天蝎号坦克可以发射能够摧毁建筑物的重火炮，不过使用一次之后就要积累一段时间的能量才能继续使用。任务完成后根据表现会得到金银铜三个级别的评价，如果在极短的时间内完成任务或者完成了一些附加任务，就可以得到额外的分数奖励。



■《光环》第一作在开发之初本来就是即时战略游戏，如今结束了三部曲之后，“《光环》系列”终于回归到真正的原点。



可能是由于目前公布的试玩版完成度还不是很高，画面看来还有待改进，尤其是在场景方面略显简陋。Ensemble 希望玩家对游戏的最终成品尽管放心，因为这是他们在被微软关闭之前的最后一个项目，他们希望用最高的游戏质量，为这家在即时战略游戏领域辉煌十余载的工作室划上完美的句号。

［文：阳光成员 清国倾城］

杀戮地带2

PS3 主视角射击 ■Killzone 2 ■美版 ■SCEA 2009 年 2 月 17 日发售

多人模式 beta 测试版终于发布

［文：星夜］

明年 2 月，公布至今已有三年半的 PS3 话题大作《杀戮地带 2》将与玩家见面，预计围绕本作的大规模宣传将从年后全面展开，最近 SCEA 已经开始向部分媒体发布了多人模式的 beta 测试版。该测试版包含最终版本总共 8 张多人模式地图中的 3 张，所有模式均可体验。

■这就是本作的七大兵种，各自特征一目了然。



本作网络模式最多支持 32 人，可组成 8 个 4 人小队进行对抗。战场上通常没有什么武器和弹药可捡，只有打倒敌人后才能获得。兵种系统是本作最重要的特征，共有 7 个兵种可用，分别是：火力强劲的步枪手、可以设置自动炮台的工程师、可使用隐形迷彩的侦查员、能救助伤员的军医、能投掷烟雾弹作为重生点的战术兵、配备高强度防护甲的突击手和可以伪装成对方成员的破坏者。《杀戮地带 2》的兵种系统与其他游戏的不同之处在于，玩家可以同时具备两个兵种的属性。

目前公布的 beta 版连战队功能都已具备，在巨大的关卡中 8 个战队的混战非常狂热。不过这些多人模式地图看不出《杀戮地带 2》的画面强悍之处，场景中没有任何可动的物体，甚至连载具都没有，希望在最终版本中能有所改善。



◀穿上隐形迷彩的侦查员，身体各部位正逐渐进入透明状态。

科林·麦克雷拉力 尘土飞扬2

多机种 竞速 ■Colin McRae: DiRT 2 ■Codemasters ■美版 ■2009 年发售

［文：星夜］

对应机种为 PS3、X360

2007 年发售的《科林·麦克雷拉力 尘土飞扬》在欧洲大受欢迎，全新的 EGO 引擎技术让玩家体验了拉力赛车游戏的全新魅力。然而游戏发售后没多久，知名车手科林·麦克雷因意外不幸身亡，让人担忧该游戏系列也将从此消失。所幸的是，科林·麦克雷家人决定授权 Codemasters 继续开发续作，让玩家继续铭记这位拉力赛车界的传奇人物。



传奇车手悼念之作

在这款火热公开的续作中，将会采用第三代 EGO 引擎技术，汽车的驾驶操作和车体损坏效果也经过了改良，在汽车和赛道的画面细腻程度上将达到前作的两倍。本作将围绕世界巡回赛，在比赛过程中提高声望，并且与赛车名人建立友谊，这样就有机会受到他们的邀请，参加一些更酷的赛事。



◀本作在汽车的精细程度方面将达到前作的两倍。

Wii | 大金刚 狂热丛林 | 2008 年 12 月 11 日发售

本作是 NGC 版的移植作品，由于针对 Wii 独特的触控方式对游戏的操作进行了改良，所以实际游戏中玩家可以控制大金刚作出更多丰富的攻击动作来与形形色色敌人战斗激烈的战斗。

通关时间：一周目约为25小时。

攻略透解 GUIDE THROUGH

超时空之钥	Square Enix	角色扮演
NDS クロノ・トリガー		日版
2008年11月20日发售	1～2人	4800日元
无对应周边		

©1995,1999,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.



尽管距离原作的发售已经过去了13年的时间，但岁月的流逝依然无法掩饰游戏那耀眼的光彩。爽快的战斗以及天籁般音乐足以吸引每个未曾接触过本作的玩家，游戏的剧情更可以称得上是经典中的经典。这次NDS版新增的要素看似只是增加了几个隐藏迷宫以及一个斗技场模式，但老玩家想要全部完成这些要素还是会花去大量的时间。总之不管怎么说，只要你是一名经历过角色扮演游戏时代玩家，那就没有任何一个理由可以拒绝这款传奇之作，哪怕它是翻炒的冷饭。

文 九兵卫 美编 澄香

操作模式

开始新游戏时，系统会让我们选择各种模式。其中游戏模式里的NDS模式是发挥主机特性的新模式，有了触摸屏的加入使得操作也更加明了与方便；而怀旧的玩家也可以选择传统模式，该模式下所有的界面都是和SFC的原作一模一样的。至于战斗模式，这里建议初次上手的玩家选择"等待（ウェイト）"，这样在战斗时选择



目标敌人的时候时间就会暂停。而选择"积极（アクティブ）"的话则是全即时的战斗，玩起来会觉得非常流畅。最后一个选项则是过场动画的开关。以上这些项目的选择对游戏本身的内容都不会起到任何影响。

合力技

合力攻击是游戏的战斗给人印象最深刻的地方。只要同时蓄满行动槽，我们就可以发动2人甚至3人的合力技。这些技能不但看上去非常华丽，用起来也十分实用。由于每两个人之间的合力技都是各不相同的，而且还不止一种，所以合力技部分整体还是相当复杂庞大，后期的一些强力的3人合力技还需要满足一些特定条件才能学会。

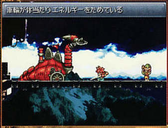


战斗系统

本作的战斗系统采用的即时作战方式（ATB），开始战斗后我方每个成员都有一个行动槽，当行动槽涨满后我们就可以对其下达指令，执行完指令之后行动槽自动归零，进入下一循环。当然，敌人的行动也是遵循这一原则，因此速度的快慢将直接决定攻击时的行动次序和行动次数。另外，由于敌人的站位会随时变化，所以我们有时在发动某些范围攻击的时候就必须要考虑敌人与我方队员的位置关系，比如直线的攻击或者圆形范围内的攻击等等。

遇敌方式

游戏的遇敌方式采用的不是传统的踩地雷，而是可见的。我们可以根据需要适当地回避一些不必要的战斗，不过偶尔有些敌人也会藏得比较隐蔽，即使是想从边上绕过去也同样会引起它们的注意。可见的遇敌方式其实很常见，但是本作的特别之处是我方在遇敌后是直接在普通地图上进行战斗的，中间不会有任何的切换。也就是说，我们在移动时经过的每一个地方，都将有可能成为战斗的场景。这样的设定无疑让战斗变得更加丰富多变，一点都不会给人单调的感觉。



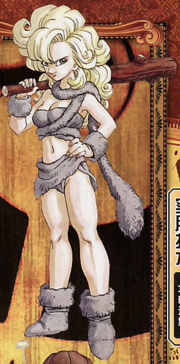
特殊3人技以及必要道具取得方法

3人技名	必要道具	角色名	消费MP	效果
ダークエターナル	黒の石	マール	MP：8	敌人全体冥属性伤害
		ルッカ	MP：8	
		魔王	MP：20	
取得方法	按次序调查古代"カジャール"中的书（详见攻略）			
オメガフレア	青の石	ルッカ	MP：20	敌人全体冥属性伤害
		ロボ	MP：3	
		魔王	MP：8	
取得方法	中世纪"巨人のツメ"的宝箱			
ポヨゾーダンス	白の石	マール	MP：1	敌人全体伤害、附带混乱效果
		ルッカ	MP：1	
		エイラ	MP：10	
取得方法	黑梦中的宝箱			
ストライクスピン	银の石	カエル	MP：4	敌人单体无属性伤害
		ロボ	MP：4	
		エイラ	MP：10	
取得方法	游戏初期在"ラルバ村"和"ヌゥ"对话			
グランドリーム	金の石	マール	MP：15	敌人全体无属性伤害
		カエル	MP：15	
		ロボ	MP：3	
取得方法	装备"真グランドリオン"和"勇者バッジ"，让青蛙作为领队进入中世纪的"デナドロ山"将杂兵丢出的石头接住			

全部2人技一览

2人技名	角色	消费MP	效果
回转オーラ	クロノ	MP：2	我方全体HP少量回复
	マール	MP：1	
アイスソード	クロノ	MP：4	敌人单体水属性攻击
	マールス	MP：2	
アイスガソード	クロノ	MP：12	水属性圆形范围攻击
	マール	MP：8	
火炎车轮	クロノ	MP：2	火属性圆形范围攻击
	ルッカ	MP：1	
ファイアソード	クロノ	MP：4	敌人单体火属性攻击
	ルッカ	MP：2	
ファイガソード	クロノ	MP：12	火属性圆形范围攻击
	ルッカ	MP：8	
エックスぎり	クロノ	MP：2	敌人单体伤害
	カエル	MP：2	
刃の瀑	クロノ	MP：4	敌人单体水属性伤害
	カエル	MP：2	
避雷针	クロノ	MP：8	敌人单体天属性伤害
	カエル	MP：4	
高速回转	クロノ	MP：2	敌人全体冥属性伤害
	ロボ	MP：3	
大回转斩り	クロノ	MP：4	无属性圆形范围攻击
	ロボ	MP：3	
スーパーエレキ	クロノ	MP：8	敌人全体天属性伤害
	ロボ	MP：17	
ドリルキック	クロノ	MP：2	敌人单体无属性伤害
	エイラ	MP：2	
雷齿み付き	クロノ	MP：2	敌人单体天属性伤害
	エイラ	MP：3	
ハヤブサ斩り	クロノ	MP：4	无属性直线范围攻击
	エイラ	MP：4	
反作用ボム	マール	MP：2	冥属性圆形范围攻击
	ルッカ	MP：2	
反作用ボム2	マール	MP：8	冥属性圆形范围攻击
	ルッカ	MP：8	
反作用ボム3	マール	MP：8	敌人全体冥属性伤害
	ルッカ	MP：20	
アイスウォーター	マール	MP：2	敌人全体水属性伤害
	カエル	MP：2	
冰河	マール	MP：8	敌人单体水属性伤害
	カエル	MP：8	
ダブルケアルガ	マール	MP：5	我方全员HP全回复、异常状态恢复
	カエル	MP：5	
オーラビーム	マール	MP：1	我方全员HP回复
	ロボ	MP：2	
アイスタックル	マール	MP：2	敌人单体水属性伤害
	ロボ	MP：4	
ケアルガウィンド	マール	MP：5	我方全员HP回复
	ロボ	MP：3	
ダブル色仕卦	マール	MP：1	敌人单体高概率盗取物品
	エイラ	MP：4	
冰投げ	マール	MP：2	水属性圆形范围攻击
	エイラ	MP：4	
冰河投げ	マール	MP：8	水属性圆形范围攻击
	エイラ	MP：4	
レッドニードル	ルッカ	MP：2	敌人单体火属性伤害
	カエル	MP：4	
ラインボム	ルッカ	MP：15	火属性直线范围攻击
	カエル	MP：4	
カエルフレア	ルッカ	MP：20	敌人全体火属性伤害
	カエル	MP：15	
ファイアパンチ	ルッカ	MP：2	火属性圆形范围攻击
	ロボ	MP：1	
ファイガタックル	ルッカ	MP：8	敌人单体火属性伤害
	ロボ	MP：4	
ダブルボム	ルッカ	MP：15	以机器人为圆心火属性伤害
	ロボ	MP：14	
炎蹴り	ルッカ	MP：2	敌人单体火属性伤害
	エイラ	MP：2	
火炎龙卷	ルッカ	MP：8	敌人全体火属性伤害
	エイラ	MP：10	
炎3段蹴り	ルッカ	MP：8	敌人单体火属性伤害
	エイラ	MP：20	
ブン投げソード	カエル	MP：2	无属性直线范围攻击
	ロボ	MP：3	

2人技名	角色	消费MP	效果
シャボンブレス	カエル	MP：2	敌人单体水属性伤害
	ロボ	MP：4	
ケアルガウェイブ	カエル	MP：5	我方全员HP回复
	ロボ	MP：4	
ペロロンキッス	カエル	MP：1	我方全员HP回复、异常状态恢复
	エイラ	MP：1	
シャボンタックル	カエル	MP：2	敌人单体水属性伤害
	エイラ	MP：2	
あぐら落ち斩り	カエル	MP：4	敌人单体无属性伤害
	エイラ	MP：20	
お立ち台	ロボ	MP：4	敌人全体时间暂停
	エイラ	MP：4	
大回转斩り	ロボ	MP：4	敌人单体无属性伤害
	エイラ	MP：2	
地狱投げ	ロボ	MP：12	敌人单体无属性伤害
	エイラ	MP：4	



普通3人技一览

ミックスデルタ	クロノ	MP：8	敌人全体冥属性伤害
	マール	MP：8	
	ルッカ	MP：8	
アークインパルス	クロノ	MP：4	敌人全体水属性伤害
	マール	MP：8	
	カエル	MP：4	
キープアレイズ	クロノ	MP：2	我方全员战斗不能时自动回复
	マール	MP：15	
	ロボ	MP：3	
ファイナルキック	クロノ	MP：8	敌人单体冥属性伤害
	マール	MP：8	
	エイラ	MP：20	
デルタストーム	クロノ	MP：8	敌人全体冥属性伤害
	ルッカ	MP：8	
	カエル	MP：8	
ファイガサークル	クロノ	MP：4	以机器人为圆心火属性伤害
	ルッカ	MP：8	
	ロボ	MP：3	
ガトリングキック	クロノ	MP：8	敌人单体冥属性伤害
	ルッカ	MP：8	
	エイラ	MP：20	
トリプルアタック	クロノ	MP：2	敌人单体无属性伤害
	カエル	MP：3	
	ロボ	MP：4	
3次元アタック	クロノ	MP：2	敌人单体无属性伤害
	カエル	MP：2	
	エイラ	MP：20	
ビッグトルネード	クロノ	MP：2	敌人全体冥属性伤害
	ロボ	MP：3	
	エイラ	MP：10	



剧情&流程攻略

启程！梦幻的千年庆典

①礼炮声中，人们将彩球和白鸽送上蓝天，加尔迪亚举国上下都沉浸在一片欢乐祥和的气氛中，因为今天是建国一千周年的庆典日子。

少年克罗诺(クロノ)当然也不能错过这么一个好机会，在妈妈的催促下，莉妮广场的钟声刚刚敲响他便早早地床了，下楼后和母亲对话得到200G的零花钱；

②去村子的官邸"町长のやしき"，一楼和二楼的宝箱中分别得到"ポーション"和100G。前往莉妮广场，在这里可以遇到很多小商贩，换到点数后可以去广场右边的帐篷内玩游戏，

③在广场内部会碰到玛尔(マール)，之后将场景右侧地面上的项链捡起来还给她，接着就可以带着她一起逛祭典了；此时广场中还有很多有

变更名字 当黑梦出现后，去原始时代的"ラルバ村のやけ迹"和那里的"ヌウ"对话我们就可以改变队伍中领头角色的名字。



趣的小事件可以触发，玛尔会对主角给出相应的评价。

④来到广场的最里面，克罗诺的好友鲁卡（ルッカ）和她的爸爸说是研究出了什么超次元物质传送机，看上去好像很神秘，不知道他们在搞什么鬼。看到卡罗诺神奇般地被传送到另一个平台，玛尔也好奇地嚷嚷着要上去试一下。仪器开动后，玛尔胸前挂着的项链开始发光，鲁卡的机器好像有点不对劲，能量在到处乱窜。一声巨响之后，玛尔被吸进了半空中突然出现的漩涡中，鲁卡被吓得不敢吱声。打发掉围观的群众，鲁卡和他的爸爸立刻开始商量起对策，克罗诺调查平台上的项链进入了时空漩涡。

⑤打败BOSS后，在其身后右边的宝箱中可以拿到"ミドルエーテル"，打开左边的宝箱则可以将被绑住的大臣解救出来。

⑥和门口的王妃对话自动返回皇宫，青蛙离开队伍，和国王、王妃对话后从右边的楼梯前往楼上的寝宫就能看到重新归来的玛尔公主了。

⑦来到皇宫门前和青蛙道别，然后原路回到"トルース村の里山"克罗诺一开始传送到的地方，通过时空漩涡重回现代。



归来的王妃

①传送之后，克罗诺发现自己身处于一个很像加尔迪亚王国的地方，只是没有了千年庆典的广场，天空也被一层层灰蒙蒙的浓雾所笼罩着。从左上方通过一座木桥后一直往下走离开后山，来到大地图后穿过左侧的森林进入"ガルディア城"。在皇宫内，克罗诺见到了身穿盛装的玛尔，周围的人叫她莉妮王妃，搞得克罗诺都不敢上前相认。在皇宫的寝室中，经过玛尔解释，克罗诺这才确认眼前这位女孩正是自己在庆典上遇到的女孩，虽然不知道自己为什么会被误会成王妃，但是玛尔看到克罗诺这么担心自己还是感到很高兴。就在这时候，外面的天空突然暗了下来，玛尔感到心像要裂开一样地痛，她向克罗诺发出呼救，可还没等他走上前去，玛尔就再次消失在了克罗诺的面前。

②从寝宫下来，克罗诺居然看到了气喘吁吁的鲁卡，她也通过传送机赶来了。她告诉克罗诺，玛尔原来本是加尔迪亚王国的公主，而这里是古代的加尔迪亚，因为血脉相传所以外貌相似，这里的人们把她当成了玛尔的祖辈——莉妮王妃了。此时，真正的莉妮王妃不知被谁抓走了，历史中记载的是后来有人将王妃救了出来，但是如果玛尔替代了王妃，那么就不会有人去救王妃了，要是王妃万一因此遇害，那将对其后的历史产生不可挽回的影响，所以必须要阻止这样的事情发生。尽管听起来有点不可思议，但是克罗诺还是相信自己从小到大的伙伴鲁卡，当前最紧要的是先将真正的王妃救出来。

消失的公主

①去皇宫左边的"修道院"，与风琴前站着的修女对话后调查掉落在地面上发光的发饰会触发强制杂兵战，记得多使用克罗诺的群体攻击技能，战斗胜利后青蛙会加入。

②调查风琴后右边会出现秘密通道，进入后在走廊里有宝箱拿，大厅台阶上的左边房间也有宝箱，调查摘屉里的美女照片会引来杂兵发生战斗。进入右边台阶上的第一个房间会看到怪物们在吃饭，往上走第二个房间内是假冒的王妃和大臣等人，对话后会发生战斗，战斗结束后我们还可以从该房间右侧继续往里面走，魔王雕像两侧的宝箱中可以拿到"スピードベルト"和"プロテクター"。

③返回下面中间的通道一直走到里面，在台阶的左侧有存盘点。这时候需要去按左右两边房间中的各一个骷髅开关，之后就可以回到正中间原本有刺的房间里了，强制战斗后调查左上角的风琴。

④调查完风琴，原本上方走廊中间隐藏的通道便会出现，进入后会有两场强制的杂兵战，消灭后在门前的存盘点记录一下，然后就可以去里面开始游戏的第一场BOSS战了。

BOSS 伪大臣ヤクラ

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ヤクラ	920	–	50	600G	–	–

战斗之前建议将主角等人的MP进行适当回复。这个BOSS除了一招像旋风一样的"スピンニードル"，其余攻击伤害值并不大，但是在其发动"大暴走"之后会连击，所以HP不够立刻让青蛙或者用道具补充一下。战斗中尽量多发动克罗诺和另外两名同伴的2人技，这样可以显著地提升攻击效率。

我们回来啦！

①重返现代后鲁卡会离开队伍，克罗诺要护送玛尔公主回城。经过"トルース村"的时候可以顺便去更新一下装备。

②回到皇宫后，尽管公主百般解释与阻挠，士兵还是在大臣的指使下把克罗诺当作诱拐公主的坏蛋给抓了起来。

王国审判

①众目睽睽之下，克罗诺被拖上了王国裁判所的法庭上。漫长的审判结束后，无辜的克罗诺被推进了冷冰冰的大牢中。

被叛无罪的条件：

在莉妮广场帮玛尔捡起项链并还给她；

不偷吃老人的便当；

帮小女孩找回迷路的猫；

玛尔买糖的时候静静地等待；

看到鲁卡发明的时候不和他人交头接耳。

②倘若克罗诺之前被判决无罪，则在牢房里的包裹中可以拿到"エーテル"（数量和陪审团赞成人数有关），喝下杯子里的水可以补充HP和MP。

③离开牢房的方法有两种，一是坐等处刑当天到来，二是调查牢房门两次；因为第一种方法剧情结束之后鲁卡就会将克罗诺从处刑台上救下来，而第二种方法需要克罗诺只身一人爬到监狱最上层的所长房间才能和鲁卡会合，所以建议大家采用第一种方法。

④监狱的路看似复杂，其实只要一直往上爬就行了，左侧塔楼的牢房中有宝箱，从墙洞爬出去还可以顺着外壁爬进其他牢房拿宝箱。



BOSS ドラゴン战车

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ドラゴン战车	266	–	0	0G	–	–
头	600	–	40	500G	–	–
车轮	208	–	0	0G	–	–

与恐龙战车的战斗最好分三个步骤来进行：首先要将它的头部破坏，这样战车就不能给自己修复了，头部的防御力低，破坏起来不会费太大力气；之后就是用范围攻击来对付战车的两个车轮，因为车轮发动冲撞时的攻击力很大，所以这部分一定要速战速决，不小心被冲撞了也别忘了补血；搞定战车上面这两个部分，剩下的战车身体就很简单了，大家可以一口气把它消灭。

⑤战胜恐龙战车后，滑稽的大臣和他的手下给克罗诺和鲁卡做了人桥，大家都趁着这个机会好好报复一下吧（笑）。

⑥在皇宫门口，士兵还想上前阻拦，闻讯赶来的公主想要制止，可是大臣和父皇都不听她的。一气之下，玛尔甩掉了身上沉重的公主衣服，拉着克罗诺的手、头也不回地逃出了宫外。

⑦森林中，大臣带着手下穷追不舍。眼看克罗诺和公主被逼到了死路，鲁卡这时却发现空地上竟也有一处时空漩涡，此时已经无路可退了，虽然不知道面前的这个漩涡会连接向什么时代，但是为了摆脱追兵，三个人也只能硬着头皮跳进去了。

打折购物 完成中世纪"ビネガーの馆"的分支剧情后，我们就可以在现代"メディーナ村"的怪物商店买到打2折的商品了，对于资金紧张的玩家来说是相当实用的一个技巧。

穿越废墟

①传送之后，众人来到了荒凉的未来。从传送点出来，去地图下方的圆顶“トランドーム”打探情报，顺便在杂货店进行一下补给，接着前往上方的“16号废墟”。

②“16号废墟”中的窜来窜去的老鼠会偷我们身上的药瓶“ポーション”，但是在它们靠近时只要站着不动就不会被偷了。

③在“16号废墟”中从北边一路往前走，路上的宝箱可以拿到白银剑和白银弓，千万不要错过了；进入下一个区域后，这里的蓝色敌人必须要用火属性的攻击才能对它们造成伤害，该区域的出口在东北方向，西南角落里的宝箱可以拿到“エーテル”。

④出了废墟后进入中央的圆顶“アリスドーム”，这里的人们为了躲避外面的怪物都移居到了这暗无天日的圆顶中。克罗诺他们倒是一点都不害怕，为了找到返回原来时代的方法，他们不听这里长老的劝阻直接从梯子爬到了圆顶的地下仓库。通过横梁，三人刚来到地下区域的入口处突然警笛声大作，与守卫机器人发生BOSS战。

BOSS ガードマシン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ガードマシン	1200	–	300	1000G	–	–
ビット	200	–	0	0G	–	–
ビット	200	–	0	0G	–	–

这个BOSS还算比较好对付，我们要先将它身边的两个激光发射器解决掉，否则直接攻击BOSS的话它会发动反击。趁着BOSS不能还手的时候，我们可以尽情地攻击它并让玛尔帮助其他同伴回复。5回合倒数结束后，激光发生器会重新出现，这时只要按照之前的方法重复几轮就能将BOSS轻松解决。

⑤打败BOSS后进入里面的仓库，只可惜这里仅有的一点食物也被老鼠吃光了，现在只剩下了种子而已。回到横梁追赶老鼠，连按A键它会告诉我们打开隐藏通道的方法。



⑥返回刚进入地下的那个房间，在右边发亮的按钮前按下L键和R键、再按A键调查，右边的通道就会打开；一路往里走，通过最深处的控制室里电脑遗留下来的记录，克罗诺他们看到了公元1999年拉奥斯毁灭地球的惨状，这也是未来为何会变得如此破败的原因。为了避免悲剧的发生，他们决定要做点什么。

⑦从长老那里拿到钥匙后前往北边的“32号废墟”，进入之后会和强尼（ジョニー）比赛飙车，想要赢下这个小游戏，我们只要在快抵达终点时抄到强尼的前面就可以了；除了驾车，我们也可以步行通过这里，靠近右边出口附近的宝箱中有能记下飙车记录的道具“レコーダー”。

⑧出了废墟来到地图南边的圆顶“プロメテドーム”，鲁卡修好了被废弃在这里的机器人R－66Y。虽然探测器显示这里有时空漩涡的存在，但是门却没有办法打开，机器人告诉克罗诺他们，要想打开门必须先去北边工厂的遗迹将电源启动。出发前我们需要在玛尔和鲁卡中选一个人留守。

不可思议之国的工厂遗迹

①进入工厂遗迹后调查显示屏发生强制战斗，从右边的传送带进到里面依然是杂兵战，胜利后从右侧的楼梯进入工厂区域，这里需要绕过传送带才能从左下方的房间进入楼上，注意不要碰到传送带上的机器人，否则会引发杂兵战，在二楼操作机械手臂分别按下X键、A键以及B键、B键就能将拦路的铁桶搬走，最尽头的房间里可以拿到武器“雷鸣剑”。

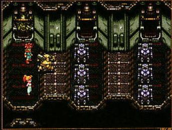
②返回入口处从左边的楼梯下到研究所，调查研究所最深处房间的显示屏，强制战斗后从左边角落的梯子继续向下；在最下层通道的尽头，调查左边的显示屏需要输入指令，听到“叮”的一声提示音后依次输入：X键、A键、B键、Y键，门就会打开。这时也可以先乘电梯回楼上记录一下。进门后调查墙上的控制器，系统发生暴走，机器人会带着克罗诺他们往外面逃脱。

③逃脱时，机器人看到了自己的同胞，但是它们却不认同眼前的这个与克罗诺同行的缺陷品，一通拳打脚踢之后，它们将机器人送上了废品处理台，于是便发生BOSS战。

BOSS Rシリーズ×6

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
Rシリーズ	150	–	80	100G	–	–

本场战斗没有机器人参加，形势是二对六，数量上我方处于绝对劣势，战斗开始前最好将HP和MP都补满，如果之前选择的队伍成员中有会用回复魔法玛尔，那么打起来就会比较轻松。由于万一最后只剩下单个敌人时，机器人会自爆而给我方带来较大伤害，所以建议让克罗诺使用“回转斩り”每次攻击同一竖行上的三名敌人就可以了，只要4次就能顺利结束战斗。



时空的尽头

①战斗胜利后，克罗诺拖着机器人回到了圆顶，聪明的鲁卡再次神奇般地将它修复。众人带着希望一起走进了身后房间里的时空漩涡。

②这次他们来到的既不是过去也不是未来，而是一个叫做时空尽头的地方，和这里的神秘老人对话并了解关于时空穿梭的事情后进入上方的房间，和长得像绵羊一样的斯贝吉奥（スペッキオ）对话它会要求克罗诺他们从门那边开始沿着墙壁顺时针转3圈，之后和它对话便可以学到各个角色用“★”标注出来的强力魔法了。

③再次和老人对话，接着从左侧房间里最上方的传送点前往公元1000年的美迪纳村（メディーナ村）。

怪物村的人们

①克罗诺来到了公元1000年，也就是自己所生活的时代，他发现这里的居民竟然是怪物。打听后得知，400年前人类与怪物之间曾经发生过一场战争，虽然并没有分出胜负，但是经过岁月的冲刷，怪物和人类早就忘却了那段恩怨，现在也能融洽地生活在一起了。

②在村长家的一楼和二楼的桌子上分别可以拿到增加速度和魔力的胶囊“スピードカプセル”、“マジックカプセル”；村子里的宿屋和武器店都不对人类开放，尽管用武力可以说服店主，但是商品的价格就很离谱了。

③离开村子后一路往西进发，途经“ボッシュの小屋”补充一下道具就可以进入其北面的“ヘケランの洞窟”了。这个迷宫并不复杂，一共分三个区域。比较麻烦的是这里的敌人都需要用刚刚在时空尽头学会的魔法才能消灭，所以会非常消耗MP。在第二个区域东南角的房间里，击败两批敌人后可以拿到宝箱“マジックカプセル”。最后一个区域是淹没在水中的，往北走能看到存盘点，再往前就是BOSS战了。



BOSS ヘケラン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ヘケラン	2000	全属性	250	1500G	–	–

这个BOSS并不难对付，但是我们依然需要用魔法攻击才能奏效，战斗之前务必补充MP。当屏幕上方出现“攻击してみろ！”的提示、BOSS伸出手掌摆出防御的架势时我们要停止对其攻击，否则会中它的全体反击技，所以利用这段时间进行一下回复吧，BOSS两三个回合下来就能被我们收拾掉。

打招呼 每当我方队伍中有新角色加入时，回到现代克罗诺的家中他的母亲就会新伙伴打招呼。这些对话会很有意思，大家不妨在冒险的途中抽空去回去看一下。

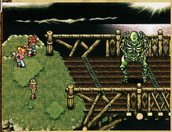
④击败了盘踞在此的怪物，克罗诺从其口中大致推测出引发拉奥斯毁灭世界的罪魁祸首应该就是生活在中世纪的魔王。

⑤好不容易重新回到现代，而且上次也是从处刑台上逃脱的，所以从传送点回到加尔迪亚后还是先回家和妈妈报个平安吧。在鲁卡家二楼和她的母亲对话，塔班会跑上来，再回楼下找塔班说话就能拿到鲁卡的一件不错的铠甲"タバンベスト"；如果再去一趟商店，还可以从之前在监狱中救下的弗里茨那里得到一些礼物。

⑥办完以上琐事后，克罗诺匆匆地通过莉妮广场里的漩涡进入时空的尽头，他们要从左上方的传送点前往中世纪阻止魔王的计划。

传说中的勇者出现

①抵达皇宫后，克罗诺把情况告诉了倒在病床上的国王，但他倒并不是特别担心魔王的入侵，因为传说中的勇者已经出现了。时间紧急，克罗诺也顾不上解释太多了，他们打算先赶往皇宫西南的重要防线——泽那恩大桥(ゼナンの桥)。



②来到桥头，守卫队长正在为军粮问题犯愁，克罗诺只得回皇宫找楼下的厨师长商量对策。和守卫队长交情深厚的厨师长一开始还有点不好意思，直到我们离开皇宫时他才追出来把军粮送上。拿着军粮回到桥头刚把它交付给守卫队长，魔王军的攻击就开始了。

③在桥上击退两波敌人后(只需消灭骷髅兵)，领头的怪物召唤它的手下进行合体，发生BOSS战。

BOSS ジャンクドラガー

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ジャンクドラガー(上)	960	水冥	350	1500G	–	–
ジャンクドラガー(下)	800	天火	0	0G	–	–

这个BOSS会吸收除了弱点属性之外的所有魔法攻击，所以对付它的时候一定要掌握好属性，实在不行的话也可以用普通攻击对付它，只是打起来会慢不少。另外，BOSS的头部发射的全体攻击的激光威力比较大，建议大家先集中火力将该部分消灭，万一中招了要及时进行回血。

塔塔与青蛙

①通过桥之后来到"サンドリノ村"的村长家，对话之后和宿屋吧台中间的托马(トマ)可以打听到久违的青蛙的消息，不过之前我们需要选择"おごる"请他喝酒才行。想到那个闹得沸沸扬扬的神秘勇者，这让克罗诺他们怀疑这其中应该有所关联。

②继续往东南方向前进，途经"フィオナの小屋"可以拿到两个"ミドルエーテル"。接着往南走到达"パレポリ村"，调查商店里左侧地面的发光物可以得到提升力量的胶囊"パワーカプセル"。克罗诺从村民的口中得知最近这里西北方向的森林中有怪物青蛙的出现，在一处民家中，沾沾自喜的父亲正在炫耀自己的儿子塔塔(タータ)就是那传说中的勇者，不过并没有人将他的话当真。

③进了"お化けカエルの森"后一直往里走，从草丛中的梯子下去，克罗诺他们果然见到了熟悉的青蛙，但是他听说国王病倒后显得忧心忡忡，说想要一个人呆一会。于是克罗诺他们离开这里前往"サンドリノの村"东边的"デナドロ山"，想看看那里是不是能获得一些关于勇者的情报。

④在"デナドロ山"的入口处我们会看到被怪物追赶的塔塔，原来这位"勇者"不过是个乳臭未干的小毛孩罢了。尽管路比较长，但我们只要先一直往上爬就可以了。这里的绿色怪物手上拿着木槌的时候比较厉害，用鲁卡的火属性魔法将木槌烧掉后它们便不堪一击了。走到瀑布边的时候可以滑到下面拿取宝箱。在山顶上会看到一直眺望风景的绵羊，反复和它对话可以拿到增加魔力的胶囊"マジックカプセル"。

⑤下山的路上有存盘点，整顿一下之后继续往前走可以到达山中的洞窟。在洞里面，克罗诺看到了传说中的勇者之剑格兰德利昂(グランドリオン)，负责守护宝剑的格兰和利昂也显出原形，BOSS战随之展开。

BOSS 勇气のグラン&知恵のリオン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
グラン	1000	–	200	200G	–	–
リオン	1000	–	200	200G	–	–
グランとリオン	3600	–	500	1500G	–	–

与这两个BOSS的战斗分两个阶段进行：第一阶段我们要先击败两个BOSS中的任意一个，难度不是很高，不过由于它们也会使用合力技，而且还会使出让我方混乱的魔法，所以及时的回复还是很必要的；消灭它们的其中一个后BOSS会合体进入第二形态，该形态的BOSS攻击力比较高但移动缓慢，使用冰属性和火属性的魔法能对它构成比较大的伤害。当BOSS张开双臂进行蓄力的时候，一定要迅速使用克罗诺的"かまいたち"这一招将它中断，否则让其发动龙卷风会非常麻烦。



⑥将守护者击败后，克罗诺却发现保存在这里的只不过是一把折断的剑罢了。离开山洞返回"パレポリ村"的塔塔家，他会将捡到的勇者的勋章交给克罗诺，之后再去西边的森林里找青蛙把勇者之剑和勋章事情告诉他。没有能够对付魔王的武器，青蛙也无能为力地摇了摇头，不过在他的身后也有意外的收获，克罗诺找到了勇者之剑的剑柄。

⑦抱有最后一丝希望的克罗诺他们拿着这堆碎片通过时光的尽头前往现代的"メディーナ村"，听说住在村子西面小木屋里的巴修(ボッシュ)对各种武器非常有研究。遗憾的是，巴修也不能修复这把来自400年前的古剑，因为铸造这把剑的材料——梦幻石早在原始时代就绝迹了。

红色的石头、珍贵的石头

①回到时空的尽头，老人为克罗诺打开了通往原始时代的传送点，这样他们就可以去那里寻找梦幻石了。

②刚刚来到原始时代，克罗诺他们就被一大群长相凶恶的恐龙人包围了，幸好这时一名身手了得的女原始人出现，他们才将恐龙人击退。经过自我介绍，原始人说自己叫做爱拉(エイラ)，她连连称赞克罗诺在战斗中的勇敢并让他们务必去自己的部落做客，那里有梦幻石。

③一路从"不思议山"出来后前往东北方向的原始人部落"イオカ村"，在东南角的民家中可以喝水回复HP和MP，之后前往部落西北角酋长的家中找到爱拉，她要为克罗诺他们开一个盛大的庆功晚会。夜晚，燃起篝火的广场上热闹非凡，爱拉将克罗诺他们介绍给族人。和广场右边的奇诺(キーノ)以及自己的同伴交谈后再找爱拉对话，这次她竟提出要和克罗诺比试酒量，迅速连按A键赢下这场比试后，爱拉履行了承诺将梦幻石交给了克罗诺，两个人高兴得誓要一醉方休。

④东北角的帐篷内可以交换物品

交换表

章节"脚印！追踪！！"时的交换物：

交换物	交换所需
ルビーガン	きば×3+はなびら×3
マンモスのつるぎ	きば×3+つの×3
ストーンアーム	はね×3+はなびら×3
ひじりのゆみ	はなびら×3 +つの×3
ルビーベスト	きば×3+はね×3
ストーンメット	つの×3+はね×3

章节"醒过来已经是原始"以后的交换物

交换物	交换所需
ドリストンガン	きば×3+はなびら×3
たいこのつるぎ	きば×3+つの×3
マグマハンド	はね×3+はなびら×3
ドリストンボウ	はなびら×3+つの×3
ルビーベスト	きば×3 +はね×3
ストーンメット	つの×3 +はね×3

章节"古代的新王"以后的交换物

交换物	交换所需
ルビーアーマー	はね、きば、つの、はなびら各10个

脚印！追踪！！

①等克罗诺一觉醒来已经是第二天的早上了，原本放在这里的石头居然不见了踪影，从地上留下的凌乱脚印来判断，一定是有人趁他们睡着时将石头偷走

特制便当 队伍成员中包含玛尔(マール)时，去中世纪的"サンドリノ村"的宿屋睡觉就可以得到她亲手制作的"特质便当"。

了。众人急忙赶到爱拉的家里将正在呼呼大睡她叫醒，听到这个消息，爱拉气得火冒三丈。

②爱拉加入队伍后沿着脚印一路追到南边的森林"迷いの森"，在入口处会看到奇诺。他承认是自己出于吃醋而偷走了克罗诺的石头，不过现在石头已经被恐龙人抢走了。大度的爱拉原谅了奇诺后带着大家进入森林去找恐龙人算账，森里的地图不大，但是要弯弯绕绕地兜很多圈子才能通过，半路上不要忘了拿齐宝箱。

③从森林进入洞窟后，这里的恐龙人比较难对付，一开始一定的时候要用克罗诺的"サンダー"来降低它们的防御力。跳入地面挖出来的洞穴一直向着下层进发，进入最底层右侧的门再往上走就可以看到存盘点了，进去之后会和恐龙人的头目召唤出来的手下发生BOSS战。

BOSS ニズベール

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ニズベール	4200	天	500	0G	–	サードアイ

对付这个BOSS我们首先要做的就是使用克罗诺的天属性魔法"サンダー"让它触电，这样能大幅降低它的防御力，否则根本打不动。BOSS触电后继续使用"サンダー"令其麻痹，它的攻击频率便会大大降低，打起来会很轻松。BOSS有一招全体放电的技能可以对我们全员造成近百的伤害值，所以战斗时最好将每个人的HP保持在100以上。BOSS从触电状态中恢复后我们只要周而复始地采用之前的战术就可以了。

④赶跑嚣张的恐龙人后，克罗诺终于拿回了珍贵的梦幻石。和爱拉作了简短的道别后，大家从"不思议山"山腰上的漩涡返回时空的尽头，他们要去现代的"メディーナ村"西面的小木屋让把巴修把勇者之剑修好。

战斗吧！格兰德利昂

①虽然不知道克罗诺从哪弄来的梦幻石，但巴修还是替他们顺利地将剑修好了。带上修好的剑返回中世纪去找隐居在森林里的青蛙，当他看着这熟悉的勇者之剑格兰德利昂又重新焕发出昔日的光彩，忍不住又想起了过去的事情。

②其实原本青蛙是一个名为格林（グレン）的青年，和被人们称为勇者的骑士团团长塞拉斯（サイラス）是结交多年的好兄弟。十年前两人受国王的任命而一同前去讨伐魔王，结果却因为势单力薄而落了个惨败，塞拉斯为了救格林而献出了生命，但格林还是被魔王变成了一只青蛙打入山下。数年后，从塞拉斯的身上掉落到山间的勇者勋章被塔塔捡到，于是便闹出了勇者再次出现的笑话。

③既然都认定魔王是所有人的敌人，于是青蛙带着克罗诺他们来到"フィオナの小屋"东边的"魔岩窟"，借助格兰德利昂的力量，大家终于抵达了魔王城，决战开始了。

决战！魔王城！！

①进入魔王城会有一只蝙蝠跟着我们，在第一个分叉路口先往左右两边的房间走拿宝箱，之后回到大厅中间可以看到伪装的存盘点。走上前去青蛙的老对手毕内加（ビネガー）会派出一帮杂兵来对付克罗诺他们，多用群体攻击的技能将它们消灭吧。之后重新返回左边的通道，之前在这里闲转的"人"都变回了原状，和最里面房间站在正中间的女性对话又会引发杂兵战，轻松搞定后就可以和魔王城里的第一个BOSS交战了。

BOSS 外法剑士ソイソー

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ソイソー(空手)	3200	–	0	0G	–	–
ソイソー(持刀)	5200	–	500	1500G	–	–

这个BOSS同样也有两个状态，不过当其空手时很容易对付，魔法对BOSS的效果不是很明显，我们单纯地用普通攻击对付它就可以了。进入持刀的第二状态后BOSS能力略有提升，另外多了一招对我方单体100点伤害值左右的斩击。只要有专人负责回血，问题也不是很大。这里建议给青蛙装备上"勇者バッジ"，这样配合格兰德利昂可以更容易使出会心一击。

②胜利后得到一把不错的刀"ソイソー刀"，返回大厅往右边的通道走，和路上围着宝箱的小孩对话后会发生战斗，另外，和这里装扮成人的怪物对话也会强制进入战斗。在最里面的房间会看到假冒的BOSS，它会吸取我方的MP，消灭它之后真正的BOSS才会出现。

BOSS 空魔士マヨネー

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
マヨネー	4120	–	500	1000G	–	–

此战之前务必准备好充足的万能药，BOSS的普通攻击威力很小，但是诸如混乱、中毒、睡眠等异常状态的魔法使用的频率会很高，一旦中了就要及时用药解除。由于BOSS的防御力不高，所以战斗时只要发动物理攻击就可以了。当其HP减少到一定程度时会发动全体攻击的技能，我们也别忘了保证自己的血量。

③战胜BOSS后调查发光处能拿到"マジックカプセル"，再次回到大厅，通过中间外形类似存盘点一样的传送装置我们可以继续前进。进了大厅之后，胆小的毕内加见了克罗诺就溜。在前方装有传送带的房间内，我们需要回避悬挂在上方的铡刀，被碰到一次会扣50点的HP。接着往前走会来到一个有敌人不断往下滚落的房间，想要避免战斗只要站在梯子上躲过去就可以了。

④在上层的房间内，地板上会满是看不见的陷阱，掉下去之后可以拿到4个宝箱。另外，下层房间右下角的闪光处还能拿到"マジックカプセル"。这里的四个存盘点只有一个是真的，有两个是伪装的敌人，另有一个则是能重新回到楼上的传送点，它们的位置是随机的。

⑤经过多次的摸索通过满是陷阱的天花板后，毕内加继续逃跑，前面的房间依然是有敌人滚落的。如果和滚落的敌人交战的话它们HP不多时会自爆，所以最好是趁碰到滚落的敌人之前将守着梯子的杂兵干掉，然后爬在梯子上回避掉这些敌人。

⑥接下来的两个房间一直追着毕内加走会发生连续的杂兵战，难度倒不是很高。这里有一种会每回合变更自身弱点的敌人，我们要按照魔法攻击、物理攻击不断轮换的顺序对其攻击才能对它构成伤害。因为此外还有杂兵可以与其发动合力技能，所以一定要优先将这种敌人消灭。追到最里面的房间，我们就可以收拾走投无路的毕内加了。

BOSS ビネガー

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ビネガー	1000	–	0	0G	–	–

对付这个贪生怕死的缩头乌龟，我们不需要动任何脑筋，只要依次将它身边的四个锁链破坏掉（目标显示为"？？？"），它就会和不堪重负的楼板一起掉下去了。这是游戏中最简单的一场BOSS战。

⑦送走无能的毕内加后会出现两个光圈，其中右边是存盘点，左边是传送装置，进去之后就是和魔王最后的对决了。

BOSS 魔王

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
魔王	6666	–	1500	3000G	–	–

与魔王一战会比较艰巨，建议之前适当准备一点回复与复活的道具。刚开始的时候，物理攻击对他几乎起不了什么作用，用魔法对其进行攻击后，屏幕上会出现属性提示，除了该属性的魔法，其余属性的攻击均会被吸收，所以我们要时刻注意屏幕上的提示。因为魔王在切换属性的同时也会使用全员的属性攻击，扣血非常厉害，所以一定要及时进行回复，魔法不够就直接用道具吧。坚持将魔王的HP减到一半左右时，他会解除自己的防御，这时候就好对付多了，直接用物理攻击即可。此时他每隔较长一段时间会释放威力巨大的全体魔法"ダークマター"（每人200点HP以上的伤害），所以攻击的同时也千万别忘了保证各个角色的血量在安全线以上。



挖洞的恐龙人 原始时代的"恐龙人アジト"可能不少人都无法走完全部的地图。其实在迷宫的第一层不要主动攻击敌人，耐心等待它们挖洞，接着从右下角的洞口掉下去，然后再在第二层同样等待敌人挖洞，这样就能探索完右侧的所有区域，不过其中两个宝箱中的物品就很普通了。

醒过来已经是原始

①令人奇怪的是，魔王并能像史书里记载的一样创造出拉奥斯。就在这时，时空突然出现了不可思议的扭曲，克罗诺看着眼前被打倒的魔王，渐渐失去了意识……

②等克罗诺醒过来时，他发现自己竟然又回到了爱拉的所在原始时代，同伴们也都安然无恙地等候在旁边。屡次受到照顾，克罗诺也觉得有点不好意思，在北边的“ラルバ村”，爱拉正在说服长老救回被恐龙人拐走的奇诺，于是这次他打算也帮助爱拉一次。

③追着爱拉来到大陆正北方的“ブテランの巢”，这里的怪物会将同伴抛出去当武器，所以要先把被抛的敌人消灭。爬上山顶，克罗诺看到爱拉召唤来了飞龙，乘坐着它们就可以前往恐龙人的老巢“ブテラン城”了。

④进入“ブテラン城”先把左边牢房地下二层和三层的村民以及奇诺救出来。跟着奇诺走，他会帮克罗诺他们打开左侧的通道。进入上层的房间清理掉这里的敌人，从右边的出口出去绕到另一间房间可以拿到宝箱，要注意的是，左侧是宝箱，而调查右侧的机关则会被打回地下牢房。

⑤拿了宝箱之后回到刚才的地方从左边出去继续来到一间黑乎乎的房间，这里虽然不会掉下去但地板上有隐藏的传送装置，所以要拿齐全部还是会费点心思的。离开这里后接着前进，在右边有两个按钮的房间踩右边那一个，进门继续按开关，这时就可以从刚刚经过的平台中央的门进去了，在里面会有存盘点，往前方走就是BOSS战了。

BOSS ニズベールR

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ニズベールR	4200	天	880	0G	–	サードアイ

这个BOSS的特性有点奇怪，越是攻击它，它的防御力则会变得越高。要想降低BOSS的防御力就必须使用克罗诺的天属性攻击魔法，但是用的时候也必须要注意，每使用满三次，BOSS就会发动全体放电攻击，威力非常高，所以我们千万不要过度地连续使用了，差不多用满三次的时候就要关注我方的HP是不是没有危险了。

⑥打败BOSS后还要往上面前进，在一间地板上有三个按钮的房间，踩下上面的按钮会出现存盘点，踩下左边的地板会被打通，踩下右边的则是出现敌人。不管踩下那个按钮，调查前方的恐龙头骨其都会打开，进入其中按下按钮然后同样从刚刚经过的平台中央的门进去。走到最里面会看见之前击败的恐龙人头目，这次他居然操纵了一台庞大的机械恐龙。

BOSS アザーラ & ブラックティラノ

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
アザーラ	2700	–	1800	0G	–	マジックカプセル
ブラックティラノ	10500	0	0G	–		パワーカプセル

这场BOSS战我们需要先对付骑在机械恐龙身上的头目，否则攻击完全起不到效果。天属性的魔法对头目不起作用，建议直接用物理攻击技能或者其他属性魔法。消灭了他之后，机械恐龙的防御力就会降低了，不过这时候它也会进入5回合倒计时，结束后BOSS会发动威力很高的火属性攻击，此时需要迅速进行回复。虽然BOSS的HP比较高，但防御力也低，差不多倒计时两次我们就能将它搞定。

⑦打败了恐龙人的头目，此时却发生了一件令人意外的事情，一颗硕大的陨石竟然正在从外太空往这边飞来，原来这才是历史中让世界毁灭的拉奥斯的真身！关键时刻，奇诺乘坐着飞龙及时赶到，大家在陨石坠落之前离开了“ブテラン城”。脱险后众人回到身后的陨石废墟中，这里出现了新的时空漩涡。

魔法王国吉鲁

①这里是一个魔法的世界，虽然陨石坠落所带来的破坏已经使得地面生存环境不再适宜居住，但是人类通过魔法利用拉奥斯在天上建立了一个安逸的国度。克罗诺和同伴一起从东边的“天への道”来到了建造在空中的“エンハーサ”。去房间西北角触发剧情会遇见一个小孩，之后我们可以按以下顺序开启这里的隐藏通道：分别调查房间东北角、西北角以及入口附近桌子上的书，门口的书架后就会出现隐藏通道，进去后击败里面的敌人能拿到“マジックカプセル”和“パワーカプセル”。



②离开这里后从北边的“地への道”回到地面，出来之后再从西北方向的“天への道”就能前往“カジャール”了，在“カジャール”左边的黑鸟号还会发生剧情。进入“カジャール”，右侧最里面房间的东南角可以捡到“スピードカプセル”。另外这里也同样有隐藏通道，出现方法是调查大房间里西北、东南以及正中央桌子上的书，进入通道内的房间可以直接拿到“くろのいし”。

③从“カジャール”右边的“小さな洞窟”一直向上就能来到“ジール宫殿”。和宫殿内左侧蓝色回复点旁边的女性对话，她会问我们是否喜欢缘分“缘は好き？”，依次选择“好き”和“どこかにこっそりうえる”，这样可以触发游戏后期的“フィオナイ”事件。来到东北角的房间会遇到刚才的小孩以及他的姐姐莎拉（サラ），跟着他的姐姐来到中间的大门内，我们能看到她使用项链来解除封印。这时只要去左边的房间调查那里的神器，我们也同样能让自己项链拥有这样的能力，这样各个时代对封印的宝箱和门便都可以打开了。从刚才的门进去，不受欢迎的克罗诺受到了女王跟班达尔顿（ダルトン）召唤出来的石像兵的“招待”，一场BOSS也随之开始。

BOSS ダルトンゴーレム

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンゴーレム	7000	–	1000	2000G	–	マジックカプセル

这个BOSS会令很多人觉得非常难对付，因为它会模仿我方的招式将攻击加倍奉还。尤其是物理攻击，一旦被它模仿之后会给我方成员带来比较大的伤害，所以战斗中尽量避免只使用物理攻击吧。使用“カミナリ”之类的合力魔法对付BOSS的话会相对划算一点，遭到反击之后先进行回复不要急着攻击。还需要一提的是，BOSS临死之前会发动一次全体攻击，能造成我方每名成员近百的伤害值。

解开吧，封印！呼唤吧，狂风！

①虽然战斗结束后克罗诺他们落入了魔法师的手中，但是好心的莎拉还是想办法将他们放了出来，她告诉克罗诺自己的母后正在密谋着一项建造海底宫殿的计划。为了安全考虑，莎拉将他们送回了时空漩涡并使用魔法将漩涡封印了起来。

②从原始时代乘坐飞龙前往“不思议山”的时空漩涡，回到时空的尽头后，克罗诺突然想起自己好像曾经在未来见到过和魔法王国的人穿着一致的家伙，这种有违常理的事情让他无论如何都想去未来看一下。

③来到未来后进入圆顶“アリスドーム”东边的“地下水道迹”，因为这里是游戏初期就可以进入的迷宫，所以敌人的实力是相当弱了。沿着通道一直往里走，按下红色的开关可以启动连接桥，在临近出口地方会遇到一个HP只有500的毛毛虫“BOSS”，轻松搞定它之后从梯子返回地面，前往南边的圆顶“监视者のドーム”。

④来到这里后果然见到了古代人，不过他也说不清自己是因为什么原因而被传送到这个时代来的。走进被封印的房间，克罗诺看到了古代人为了返回故乡而正在建造的时空飞船。从停放飞船的房间出来，右侧发光的地方可以拿到“マジックカプセル”，之后就可以乘坐时空飞船前往古代了。

⑤再次返回古代，在西北边“地の民の洞窟”可以看到依然生活在地面的人类，和长老对话之后从最下层的入口进入“ドロクイの巢”，之前可以在存盘点上方的民家稍事休息。在“ドロクイの巢”走不远就能到达尽头，紧接着就是BOSS战。

BOSS ドロクイ使い

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ドロクイ使い	1200	–	954	2600G	–	スピードカプセル
ドロクイL	5000	水	0	0G	–	エリクサー
ドロクイR	5000	火	0	0G	–	マーメイドメット

进行这场BOSS战时，中间的“ドロクイ使い”防御力很高而且会使用回复魔法，所以我们要先将它左右两边的“ドロクイ”消灭掉。对付“ドロクイ”要

飙车 在未来32号废墟的公路上我们可以和强尼(ジョニー)飙车。虽然只要在终点冲线时超过他就能赢得比赛，但是超出的WP点数不同，所获得的道具奖励也各不相同。

注意属性，红色的那只弱点属性为水，火属性无效，而蓝色的那只弱点属性为火、水属性无效，发动攻击的时候不要搞混了。干掉了两个手下，中间的“ドロクイ使い”防御就降低了，虽然它还会不停地进行回复，但只要使用合力技就能轻易将其消灭。

叹息之山的贤者大人

①打败刚才的BOSS后从锁链前往上方的“なげきの山”。进入后先往上走，通过锁链在场景的最左边可以在宝箱中拿到一个不错的头盔“プラチナメット”。之后回到入口处走左边的路，一直前进可以抵达下一个区域。到了该区域往右走有存盘点，继续向上通过锁链可以拿到“プロテクトボール”和“プラチナベスト”。返回接着往左，在悬崖边会拿到另一个宝箱。

②从中间的坡道往山上爬，在山顶最上方附近有宝箱，然后向右走通过锁链。一直往下走通过另一处锁链后可以在右手边拿到宝箱“バリアボール”，之后继续往右走。在有一群站着不动的敌人平台右边有两个宝箱。

③继续通过锁链向上前进，从左上角的通道往下前进可以拿到另外两个宝箱，往右上方走则会看到存盘点。接着前进到下一个区域时不要忘了拿路上的两个宝箱，再次通过锁链向上就能遇到BOSS了。

BOSS ギガガイア

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ギガガイア	9500	–	3000	3000G	–	スピードカプセル
アーム	2000	0	–	0G	–	–

这个BOSS由本体和两只手臂组成，右边的手臂会使用回复技能，而BOSS则可以用两只手臂接连发动两次威力颇大的冥属性和火属性全体攻击。要对付这个BOSS，队伍中要有一名会全体回复的成员专职负责补充HP，剩下两名成员使用“シャイニング”或者“ハヤブサ斩り”之类的2人合力技攻击BOSS的手臂。消灭了两只手臂，BOSS就无法攻击了，虽然手臂一段时间后会重生，不过它们HP会比第一次少不少，所以打起来还是蛮轻松的。

④打败BOSS后，克罗诺意外地发现了被封印在这里的巴修，还没等他问个究竟，原本悬浮在空中整座山就摇摇晃晃地向海里坠去。尽管不知道巴修是怎么出现在古代的，但是他还是给大家带来了一个坏消息，魔法王国的女王，也就是莎拉的母亲，正在打算通过魔神器在海底启动已经建造完毕的神殿，而这样势必会惊动长眠在海中的拉奥斯。话音未落，女王的手下达尔顿（ダルトン）就将前来报信的莎拉给抓走了。事不宜迟，克罗诺他们必须要阻止拉奥斯的觉醒。

呼唤拉奥斯的声音

①击败达尔顿后从他身前出现的传送漩涡进入海底神殿，这里的敌人会属性魔法反击。从存盘点向下进入一个大厅，先去右侧的房间踩那里蓝色的按钮，消灭完强制出现的敌人后可以在右下角里屋拿到宝箱中的“エターナルメット”。出了这个房间之后从大厅下方的柱子后往左上角的房间前进，这里仍然是踩下按钮发生战斗，之后在左下角的里屋拿宝箱“天王剑”。离开该房间贴着墙走进入左下方的房间可以在宝箱中拿到一把枪“ウェイブショック”，然后进入下方的入口后依然贴着左边的墙一直走到尽头，通过一条隐藏的窄路可以拿到宝箱“デーモンキラー”。回到中间的平台拿了宝箱后往右边走，踩下按钮后接着往右上方前进，门前也有宝箱可以拿。

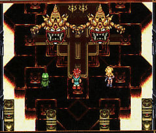
②从左上的门回到进入神殿最初的那个大厅后，进入正下方的通道，从楼梯一直往下走，最下层的房间有存盘点。调查前方升降机房间内的闪光点可以继续下降，不过路途中会有三场连续的杂兵战。到了最底层之后调查右侧的闪光点会返回上层，左边的墙上能拿到“マジックカプセル”，但是之后需要我们重新通过楼梯返回升降机。

③出了最下层的升降机来到大厅，按下左右两侧房间里的开关，最后踩正中间的按钮就会出现通道，一直走，存盘完毕后往前发生BOSS战。

BOSS ダルトンシスターズ

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンゴーレム	7000	–	1000	2000G	–	マジックカプセル

这场BOSS战的敌人就是先前达尔顿召唤过的会模仿的石像兵，只不过数量变成了两个。战斗的时候还是不要用物理攻击，用全体攻击属性魔法拼命轰击就行了。队伍中建议有会全体HP回复的成员，这样才能及时保证我方的安全。另外也别忘了BOSS被消灭时会分别进行自爆，每次约会造成100点的伤害值。



④尽管打败了达尔顿，但是克罗诺他们还是没能阻止女王让拉奥斯苏醒，为了获得更强的力量，她已经彻底迷失了自我。一直以来伪装成预言者的魔王也现出了他的真身，不过他也同样不是觉醒后的拉奥斯的对手。眼看周围的同伴一个个倒下，克罗诺拿起手中剑想要和拉奥斯作最后一搏。一阵刺眼的光线之后，他被拉奥斯变成了一个光影消失在了大家的面前……

在天空等候的是？

①从“地の民の洞窟”出来后照例从大陆东边的“天への道”前往“ジール宫殿”。想要说服半路上“カジャール”的商店卖东西给我们，只要对话时选择“いいえ”即可。抵达宫殿中间的房间后和达尔顿发生战斗。

BOSS ダルトン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトン	3500	–	1000	2500G	–	とくせいべんとう



达尔顿的HP少得可怜，只会一招让我方HP减半的铁球攻击。对付他只要用两三次合力技就能轻松完成战斗。不过需要注意他在死的时候会发动一招全体攻击，我方每个人会受到约200点HP的伤害，之前血不多的同伴最好稍事回复一下。

古代的新王

①在海底神殿崩坏之前，莎拉用项链将众人传送了出去，自己却永远地留在了神殿里。随着拉奥斯的爆发，天空中的王国也就此陨落，其坠至海面时还引发了强大的海啸。

②没有了克罗诺，剩下的同伴从“残された村”的休息地点去北面的广场找村长打听情报，没想到恬不知耻的达尔顿居然再次出现，没有了女王和预言者的干扰，他居然自己称起了国王。使用诡计将众人弄晕后，他把大家绑架到自己的黑鸟号飞船上，而且还扣留了所有的武器、道具以及金钱。

③在飞船上先出门触发剧情，接着通过房间内的梯子进入天花板内的排气管道。在这里如果之前让爱拉作为同伴可以直接战斗，不然则要回避敌人。在天花板的排气口按A键可以窥视下方的房间，下方区域内的传送带还可以通过按钮改变它们的移动方向。拿齐该区域房间里的所有宝箱后，从左上角房间的侧门可以爬到飞船的左翼上。

④走到机翼最左侧会与石像兵发生战斗，不过对方什么也不会做，我们也不必与其耗费太大精力。石像兵中途逃走后，可气的达尔顿竟然偷走了克罗诺他们的时空飞船还拿出来得意地炫耀，看来这次不给他一点教训是不行了。

BOSS ダルトンR

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンR	3500	–	2500	2000G	–	とくせいべんとう

爱拉的拳头 游戏中从原始时代加入的爱拉（エイラ）是徒手攻击的，所以没有任何武器。不过当她的等级提升到一定程度后，爱拉的拳头也会在名字上发生一定变化：升至72会变为“铁拳”，升至97则会变为“钢拳”，其追加的效果是会心一击时必定会给敌人9999的伤害值。

第二次与其交手的达尔顿实力并有没有太大的提升，除了HP减半的铁球并之外没有其他新的攻击手段。只是我们如果用属性攻击对付他，其就会用相反属性进行反击，所以战斗时最好直接用物理攻击。

时之卵

①从达尔顿那里抢回飞船后根据提示按键安全降落到地面，在大陆北面的“北の峡”可以看到魔王，他将历史的真相告诉了大家：在拉奥斯苏醒时，也就是其他人离开海底神殿之后，那里出现了时空扭曲，包括巴修在内的很多人都被传送到了其他的时代，而被传送到中世纪的莎拉的那个淘气的弟弟，则正是魔王自己。许多年来他为了寻找打败拉奥斯想过了很多种方法，后来他被传送回古代，看到了儿童时代的自己，于是便乔装成预言者呆在“自己”和姐姐的身边以等待改变历史的机会。了解实情后，青蛙也放下了复仇的念头，与魔王对话时选择“いいえ”可以让其成为同伴。

②重新乘坐飞船时会触发剧情，黑梦出现。为了救回克罗诺，大家回到时空的尽头，从老人那里得到“クロノ・トリガー”接着前往未来“监视者のドーム”去寻求那里古代人的帮助，到了那里与其对话后发现还少一样名为“ドッペル人形”的道具(该道具是在现代的莉妮广场右边用40个点数玩模仿游戏后获得的，赢了比赛之后去克罗诺的家中便能取到)，有了该道具后回到“监视者のドーム”，对话之后就能前往北面的“死の山”了。

③在“死の山”与绿色的生物对话后它会变成一棵树，站在树后面我们才能不被强风吹走，右上方闪光的地方可以拿到“パワーカプセル”，一直向上走经过另一棵树就可以到达下一个没有强风的区域。该区域中右下角有存盘点，进入左上方的山洞则是BOSS战。

BOSS プチラヴォス

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
プチラヴォス	4000	–	747	500G	エリクサー	エリクサー

虽然这个长得像刺猬一样的BOSS攻击力很高，但是HP是其最大的弱点。战斗中如果我们攻击它的身体，BOSS就会用威力不俗的全体攻击技能反击，因此我方就不要用范围魔法了，只要使用物理攻击全力将BOSS的嘴部打掉，它的身体也就会随之消失了。

④击败BOSS后从其身后的路一直向前走到山洞的外面，调查上方的闪光点可以打开下面的山洞。返回之前有存盘点的那个空地进入刚刚打开的山洞，半路上击败另一个和刚才一样的BOSS后可以来到山顶。山顶有风，不小心滑下去会落回到存盘点。来到下一个区域后在左下角的石梯旁可以看到存盘点，向上走到另一个平台又会遇到同样的BOSS，按之前的方法将其消灭后把它的外壳推到右上角并作为垫脚石，爬上石梯后在出口右边有宝箱，进入之后往山崖一直走就能触发剧情。

向着命运的时刻……

①停止了时间后，大家用人偶将与拉奥斯决战时的克罗诺替换了下来，我们的主角终于回来了。返回时空的尽头，老人会告诉我们一些分支剧情的发生时间与地点，我们可以利用这个机会将它们全部完成。一切准备就绪后，就可以进入黑梦(未来除外)与拉奥斯作最后的决战了。

②最终迷宫黑梦并没有太多的分叉，但是敌人都普遍比较强，这里的宝箱能拿的话就千万不要错过了，里面有很多强力武器。

BOSS メガミュータント

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
メガミュータント(上)	4600	–	900	1500G	–	エリクサー
メガミュータント(下)	3850	–	0	0G	–	まもりのぼうし

尽管这个BOSS分为两个部分，但是HP都不是很高，使用高攻击力的合力范围攻击可以给其造成不小的伤害。惟一头疼是BOSS会频繁使用全体的混乱效果攻击，如果我方没有装备防御异常状态防具的队员，打起来可能会有点麻烦。

③打完这个BOSS继续前进可以来到黑梦中的第一个存盘点，这里也可购买道具补充或者离开迷宫。接着走一段路会遇到第二个BOSS。

BOSS ギガミュータント

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ギガミュータント(上)	5800	–	1500	2000G	–	バリアリング
ギガミュータント(下)	4950	–	0	0G	–	ヒットリング

这个BOSS和刚才的第一个很像，普通的物理物理对它起不了作用，但是使用合力的属性攻击可以很快地将其解决，同时我们也要注意BOSS的异常状态攻击。

④战斗胜利之后通过升降机很快就能到达另一处存盘点，继续往里面走又是BOSS战。

BOSS テラミュータント

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
テラミュータント(上)	7800	–	2000	3800G	–	マッスルリング
テラミュータント(下)	20000	–	0	0G	–	パワーリング

本场战斗中，虽然BOSS的上半部分身体会从下半部分吸收HP，但是由于上半部分的HP很少，所以我们还是要将火力集中在BOSS的上半部分。多使用属性攻击，这场BOSS战还是很简单的。

⑤击败BOSS后向上前进，走不了多远我们又将碰到另一个BOSS。

BOSS プチラヴォスR

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
プチラヴォスR	10000	–	2450	2500G	–	ヘイストメット(嘴)，プロテクトメット(身体)

这个BOSS就是我们之前交手过的“刺猬”强化版，不用说大家应该也知道应该用物理攻击猛攻它的嘴部了。BOSS的攻击方法没有变化，我们别忘了偷取该BOSS上的珍惜道具，

⑥接着往里面走又会有存盘点出现，因为接下来要进行长期的连续BOSS战，所以务必在这里作好休整和准备工作。

BOSS ジール（第一形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ジール	12000	–	0	0G	ラストエリクサー	ラストエリクサー

古代女王的第一形态非常简单，虽然她会使用让我方全员HP变为1的魔法，但是此时我们只要进行一次全体回复，她就没有其他任何方式能让我方丧命，建议大家尽量保存实力。

BOSS 魔神器

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
まじんき	18000	–	0	0G	–	ラストエリクサー

对付这个BOSS需要稍微有点耐心。正常情况下不要去攻击它，否则BOSS会加攻加防。等BOSS将能量释放出来之后静静开始蓄力，屏幕上会出现“しずかにたたす”的提示，这是进攻的最好时机。一段时间后BOSS蓄满能量后，我们便继续等待，同时进行回复，以此循环。

BOSS ジール（第二形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ジール(脸)	20000	–	0	0G	–	ラストエリクサー
ジール(左手)	28000	–	0	0G	–	プリズムメット
ジール(右手)	28000	–	0	0G	–	プリズムドレス

古代女王的第二形态非常强悍，如果我们去攻击她的左右手会遭到强力的反击，因此最好还是全力攻击其脸部。多用合力的属性攻击，如果MP没有了就不要吝啬道具。还好BOSS的防御力不高，否则必将是一场苦战。



时空尽头的试炼 流程发展可以前往时空的尽头之后，我们就能去挑战该处上方房间中的斯贝吉奥(スペッキオ)了。随着我方角色等级的提升，斯贝吉奥的形态以及实力也会发生变化，战胜不同形态的斯贝吉奥可以获得不同的道具。

星梦的终结

①消灭了缠人的古代女王，克罗诺和同伴们终于重新站到了拉奥斯的面前。不过这里依然没有存盘点，拉奥斯会切换成以前遇到的BOSS的模式，它们依次为以下9个：ドラゴン戦車、ガードマシン、ヘケラン、ジャンクドラガー、グランと リオン、ニズベール、魔王、アザーラ&ブラックティラノ、ギガガイア。虽然数量多，但是这些BOSS的攻击模式威力都很小，仅仅和大家消磨时间罢了。打完全部9场战斗之后就可以直接与拉奥斯的第一形态交战了。

BOSS ラヴォス（第一形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ラヴォス	10000	–	0	0G	–	–

第一形态的拉奥斯很弱，所以大家不用担心之前的努力会白费(笑)。它对我们有威胁的攻击只有全体混乱一招，只要稍加防备就可以了。

②打完拉奥斯的第一形态，我们终于可以看到久违的存盘点和传送点了，需要补充和休整的话就利用这个最后的机会吧。穿过一条狭长的窄路，就将是最后的决战了。

BOSS ラヴォス（第二形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ラヴォス	20000	–	0	0G	–	–
ラヴォス(左手)	12000	–	0	0G	–	–
ラヴォス(右手)	8000	–	0	0G	–	–

该形态下拉奥斯的全体攻击的威力非常强劲，我方稍有不慎就会被全灭。因为拥有双手的情况下拉奥斯的本体防御力很高，所以建议先从HP最少的右手开始进攻，这样BOSS就不能连续攻击了。之后再解决会回复HP的左手，本体则留到最后再打。

BOSS ラヴォス（第三形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ラヴォスコア	30000	–	0	0G	–	–
ラヴォスビット(人型)	10000	–	0	0G	–	–
ラヴォスビット(左)	2000	–	0	0G	–	–

最终战了，很多人会以为中间的人形生物是拉奥斯的真身，其实右边的那个小东西才是拉奥斯的核心。战斗的时候，先用物理攻击将BOSS左边的部位破坏。这样最右边的拉奥斯核心防御力才会降低，此时可以不用去管中间的人形生物，直接去打核心就行。一段时间后左边的部位会复活，这时就要再次将其消灭……因为BOSS的招式攻击力大、异常状态多，所以回复也要非常及时才行。虽然战斗会比较艰苦。只要坚持就能看到希望。



⑤历经千辛万苦终于将拉奥斯消灭后，克罗诺终于能在家里睡上一个好觉了。晚上，国王为他们准备了盛大的庆典，真正的千年祭典在莉妮广场开始，所有人都感到非常开心。但是天下无不散之宴席，看着昔日一起并肩作战的同伴一个个通过时空漩涡回到自己的时代，克罗诺的心中有着说不出的不舍，但他相信，只要将这份难忘的友情永远珍藏在心底，大家就一定会再相聚那一天。

⑥许多年之后，克罗诺和玛尔在人们祝福声中踏上了婚姻的殿堂，他将成为加尔迪亚王国新的君主；青蛙恢复了人的模样，他将带着国王的托付继续为了自己和塞拉斯的理想而步入冒险的征程；玛尔也给奇诺戴上了戒指；某天外出散步的鲁卡，在草丛中捡到了一个身上带着项链的婴儿，新的故事又将再次拉开……

通关后新增要素

- ●游戏的标题画面中出现"强くてニューゲーム"，进入该难度重新开始游戏后等级和道具可以继承，敌人能力大幅提升；
- ●出现次元的扭曲；
- ●"收集"选项中开启新增要素；
- ●二周目开始后能够开始完成其他的分支结局。

NDS版新增要素

龙的圣域

游戏的剧情发展到黑梦出现时，我们就可以前往NDS版新增加的迷宫"龙之圣域"了。龙之圣域在地图上会标记为绿色的漩涡，一共有两处，分别位于原始时代的地图东北部的山中以及中世纪东北大陆的山上。其中中世纪的龙之圣域要在通过了原始时代的龙之圣域之后才能进入。

次元的扭曲

次元的扭曲需要将游戏通关之后才会出现，在地图上会标记为紫色的漩涡，共有三处分别位于古代"残された村"的东边、现代克罗诺的家附近以及未来"ジェノサイドドーム"的北边。进入次元的扭曲会被随机传送到以前的迷宫或者新增加的迷宫中，敌人的实力没有增强，但是每个次元扭曲中的最后一个都是固定的。完成全部三个次元的扭曲之后，我们就可以前往时空的尽头和游戏的隐藏BOSS"梦食い"进行交战，胜利后可以"收集"选项中会增加新的结局以及其它要素。

斗技场

任意进行一次存盘后，游戏标题菜单中就会追加"斗技场"选项。进入斗技场后和调教师对话他会让我们在四种属性的怪物中选择一只，之后还能额外得到一些培养怪物用的道具。在这里的我们主要目的就是锻炼自己的怪物并让其不断和其他怪物进行对战。

收集

进入游戏标题画面中的"收集"选项，我们可以看到流程里所有触发的过场动画、结局以及插画。另外这里也收录了游戏中的音乐、技能、宝物图、怪物以及道具的数据。不过想要全部开启这些要素都要满足特定要素才行，因此也会花掉我们很长的时间。

封印的宝箱

剧情进行到从古代的魔神器得到项链后，我们就可以前往各个时代打开被封印的门和宝箱了。其中的调查中世纪的几个封印宝箱时选择"いいえ"不打开宝箱，我们便能够在现代的同样的宝箱内得到强化后的道具，此时返回中世纪再将刚才的宝箱打开仍然可以拿到道具。



地点	入手道具	入手道具(调查后)
トルース村宿屋	中世纪：ブルーベスト	现代：ブループレート
ガルディア城	中世纪：レッドベスト	现代：レッドプレート
パレポリ村・村长の家	中世纪：ホワイトベスト	现代：ホワイトプレート
パレポリ村・村长の家	中世纪：ブラックベスト	现代：ブラックプレート
北の废墟	中世纪：ノヴァアーマー	现代：月光の铠
北の废墟・勇者の墓	中世纪：鬼丸	现代：朱雀
北の废墟・勇者の墓	中世纪：セイレーン	现代：ワルキューレ
ガルディアの森	中世纪：スピードカプセル	–
魔岩窟	中世纪：マジックリング	–
ガルディアの森	现代：パワーリング	–
ヘケランの洞窟	现代：バリアリング	–
ヘケランの洞窟	现代：スピードリング	–
北の森の遗迹	现代：燕 or プロテクトメット	–
バンゴドーム	未来：ハイエーテル	–
バンゴドーム	未来：越后屋の财布	–
バンゴドーム	未来：魅惑のブラ	–
トランドーム	未来：ハイエーテル	–
トランドーム	未来：ゴールドピアス	–
トランドーム	未来：マジックカプセル	–
アリスドーム地下	未来：エリクサー	–
アリスドーム地下	未来：光のローブ	–
アリスドーム地下	未来：ヒットリング	–
アリスドーム地下	未来：金のイヤリング	–
アリスドーム地下	未来：パワーカプセル	–

多结局 和原作一样，这次游戏依然保持了多结局的经典设定。13个不同的结局中除了Bad ending(被拉奥斯消灭)以及有无主角加入的情况下分别将拉奥斯打败这3个结局之外，其余10个结局均要在二周目以后才能完成。



攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：10 小时左右，完美需要 15 小时。

TOMB RAIDER UNDERWORLD

古墓丽影 地下世界	Eidos	动作冒险
多机种 Tomb Raider Underworld		美版
2008年11月18日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上

文 火云

美编 anubis

操作简介

键位	作用	键位	作用
左摇杆	移动	LT	锁定敌人
右摇杆	调整视角	RB	使用手雷
LS	视角归中	RT	射击
RS	精确瞄准	X	使用绳索
十字键↑	使用急救包	Y	近身格斗／调查物品
十字键←	打开／关闭手电	B	翻滚
十字键→	切换武器	A	跳跃
十字键↓	使用望远镜	START	调出系统菜单
LB	加速奔跑	BACK	调出PDA

注：文中操作以及键位以X360版为例。

晶体动力给我们带了一款原汁原味的《古墓丽影》，次世代级别的画面，宏大的场景，精巧的谜题以及新加入的水下探险部分都让系列的老玩家感动不已。本作讲述的剧情是续《传奇》之后，劳拉寻找自己母亲下落从而到达地中海海底开始，游戏的场景跨度依然巨大，从地中海到泰国，从墨西哥的热带风情到北冰洋的冰天雪地。玩家在领略世界风情的时候也别忘了收集隐藏在场景的宝物，本作中需要收集的宝物多了数倍，最多的 1 关甚至有 50 个宝物等着你去发现，还在等什么，快进入地下世界吧！



LEVELS 0 PROLOGUE 序幕

序章一上来劳拉就身处已经爆炸的克劳馥庄园内，如果是初次解接触该系列的玩家可以在本章熟悉一下游戏的操作，靠近墙壁两侧燃烧的火焰时劳拉会伸出手臂抵挡火焰，如果此后离火焰再一近些就会受到伤害，需要注意。按 A 键跳到上层然后按 Y 键拉动门旁的电闸打开房门（Y 键除了有近身格斗的功用外还是游戏中的动作键，靠近有提示的物品或机关时就可以按 Y 键来进行互动了）。进入房间后需要熟悉的操作就是 B 键了，按住或原地按 B 键可以让劳拉蹲下身形来通过较矮的通道，配合方向按 B 键则能够使劳拉做出翻滚的动作。

爬上前方的台子就要使用劳拉的传统道具“绳索”了（游戏中有吊环的地方看到 X 键的提示就可以使用绳索，本作中绳索的使用频率很高）抓住房门上的吊环然后按 Y 键将房门拉开。走出房间在前方可以发现一个急救包，得到后按十字键↑即可使用，接下来要训练的就是游戏中的重中之重——攀爬了。场景中有明显的突出墙外的地方，都可以进行攀爬，在攀爬的过程中按住 Y 键可以加快移动的速度，B 键则是松开攀附物向下方落体从而抓住下方的攀附物。跳到对面后将箱子推到正前方墙壁下，踩着箱子扒上墙壁跳到火堆的另一侧，跳出被火焰破坏的大门来到大厅。走廊的另一侧需要使用绳索抓住吊环按 A 键荡到对面，在走廊扶手的缺口靠近边缘按 B 键扒在墙壁上然后再跳到下层地面即可结束序章。



© Eidos Interactive Limited 2008.

LEVELS 1 MEDITERRANEAN SEA 地中海

金球：1　宝物：26

THE PATH TO AVALON

为什么昔日的忠实伙伴会向劳拉射击，为什么克劳馥庄园会被无情的烈火吞噬，还是让我们把时间拉回一星期前的地中海。跳入海中后的操作有所变化，左摇杆控制移动的方向，B键为下潜，A键为上浮，我们也可以通过调整视点来控制游动的方向，LB为加速游动。水域中有3条鲨鱼会干扰玩家的行动，按十字键→将武器切换成钉枪两三枪即可解决一条。按BACK键调出PDA使用声纳地图（Sonar Map）就可以了解到海域中的地形了，最高的山下的洞穴中是一扇紧闭的大门，门前的地面有一个转轴，可是想要解开这个谜题还需要另一个转轴才行。另一个转轴在该洞穴正对面的另一个洞穴中（转轴在左侧藏有宝物），海域中的其他几个洞穴中也藏有宝物，可以利用声纳地图探测到洞口的位置后进入洞中获得。回到门前将两个转轴都插在槽内（门前正上方的礁石上有个宝物），拉动转轴将有圆形图案的3片转到中间即可启动机关。本关的海域中共有6个宝物记得收集齐再离开。



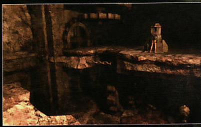
进入圆门向前游动一段距离（第3个转弯处身后的地面有1个宝物），小心不要碰到水母，遇到章鱼触角后浮上水面即可到达地面（爬上地面后的下一个房间中的罐子中有1个宝物）。刚走没两步又来到一片浅水区，拿到水下的宝物后爬上墙壁通过跳跃到达房间另一侧的石门前（途中可以在高台上的罐子中获得1个宝物）。这里的谜题需要利用房间中的两个石块解开，使用绳索钩住右侧尘世巨蟒上的吊环，然后按Y键将石块拉下压在下方石板上，注意不要站得太近否则会被石块压死，接下来将两个石块搬到左侧的石板上，最后到中央拉动扳手点燃灯火即可打开石门。

NIFLHEIM

进入石门爬上前方的高台先别急着跳下去，左侧墙壁的凹陷处可以在罐子中找到1个宝物。钻过矮洞爬上来后墙角和登上台阶后右侧转角的墙角的罐子中分别有1个宝物。触发章鱼的剧情后接下来的任务就是想办法将这个挡路的大家伙清理掉，由于几条通路都被它的触手缠住，所以首先要将触手解决。跳跃的途中不小心掉入水中也没有关系，水底和两侧上岸的楼梯附近还可以找到5个宝物（上岸后要小心从水中伸出的触手攻击，躲得远点即可）。从右侧的通道来到有章鱼触手缠住齿轮的房间，使用绳索拉下石块砸退触手，然后从旁边的墙壁跳到上层，扳动开关将石像右侧插在上方吊台的石板抽出。然后通过石像来到另一侧有齿轮的房间，使用绳索将齿轮拉出来后扳动开关将另一侧的石板抽出。从左侧石像的手臂处跳到章鱼脑袋后上方的墙壁上，启动开关后升起吊台，然后按下右摇杆用精准射击瞄准两旁铁链的缺口，将铁链射断使吊台落下砸死章鱼。搞定章鱼后在原来有铁链的地方使用三角跳到达上层可以在罐子中获得1个宝物。扳动原来章鱼所在位置身后墙壁上的机关打开巨大石门。

进入石门后使用本作新增的攀岩动作到达另一侧，经过“独木桥”之后来到雷神石像的房间，但是房门却需要同时将两侧的石板压下才能打开（左侧房间角落的罐子中有1个宝物）。通过石柱爬到右侧的房间，搬起房间内的石块踩在石板上打开石门，然后按RB键将两块石块扔到刚才的房间。返回中央的房间把石块放在一侧的石板上，然后踩在另一侧的石板上按下右摇杆瞄准前方的吊环使用绳索，拉开房门进入房间发生剧情。

刚刚到手的手套就被抢走，劳拉自然不会甘心，将雷神石像左侧的宝物拿到手之后，从刚刚炸开的通路返回刚刚章鱼所在场景的上层（途中钻出矮洞后可以在角落的罐子中获得2个宝物）。满是断了的石柱的房间内爬上石柱，即可到达上层（底部左前方的角落里可以在罐子中找到1个宝物）。利用章鱼房间上方的吊环荡到另一侧（荡过后的正前方的罐子中可以获得1个宝物）。沿路返回海面劳拉的汽艇即可完成海中的流程。



POINT 金球获得方法

劳拉被抢走手套后返回章鱼所在的场景上方，通过吊环荡到另一侧后再经过几次跳跃从石板的斜坡滑到下方，此时正常流程应该是走左侧的通道追捕凶手，但是如果在图片的位置扒在墙边到达右侧即可在前方的隐藏房间中发现本关的金球，而且途中还能在罐子中找到1个宝物。



GOD OF THUNDER



船停稳之后通过船锚爬到大船的甲板上，集装箱附近有很多敌人把守，可以偷偷跟在他们身后进行暗杀，也可以直接大开杀戒，将敌人清理干净之后跳上集装箱到达上层甲板。战斗中按下右摇杆可以进入慢动作时间或分别射击不同的敌人，近距离时按Y键使用格斗技也是个不错的办法。抢走劳拉手套的那家伙被爆炸的火焰埋没时候，劳拉居然在船舱深处遇见了自己的“老朋友”阿曼达和娜塔拉，原来抢走宝物的真凶正是阿曼达，不过这个手套似乎只有在劳拉手中才能发挥作用。

REALM OF THE DEAD

由于刚才的爆炸，轮体开始崩坏起来，接下来我们要做的就是在船沉没之前逃出生天。其实这部分的爆炸以及零件脱落大多都是一些演出效果，对我们的逃生并没有什么实质性的影响，后半段需要通过在船体上攀爬才能通过，注意观察船体上的阀门和突出处应该不难通过。来到船舱外终于在阿曼达手中夺回了手套（其实阿曼达自己留着它也没什么用）。



子弹时间　瞄准敌人后按下右摇杆即可发动子弹时间，此时画面会变成慢动作，劳拉依旧可以向上一代一样使用一击必杀，不过进入子弹时间后画面中劳拉体力槽右侧的槽会慢慢减少，减空时子弹时间便会强制结束，击中敌人时可以增加该槽。

LEVELS 2 COASTAL THAILAND 泰国海岸

金球：1 宝物：30



REMNANTS

关卡开始之前可以选择本关劳拉的服装和使用武器。本关的海域可比上一关清澈多了，可惜的是可探索的区域就小多了，而且我们马上就要离开这里（瀑布左侧的水底可以找到1个宝物）。由于本关劳拉没有潜水设备，所以在水中时需要注意左上方体力槽旁边的氧气消耗程度，一旦不足后要立刻浮上水面补充氧气，从瀑布前方上岸，通过攀岩到达上层山路上（攀岩的过程中走右侧的岔路可以在山洞中获得1个宝物）。通过横杆荡到对面后第1个拐角的前方从右侧的边缘下去可以在下方的山洞中找到1个宝物，爬上瀑布边上的平台回身还可以看到下方平台的另一个宝物。

通过石柱来到下方的溪流会遭遇几只凶猛的老虎，使用子弹时间将它们解决后可以在前方的掩体后发现1个宝物（第1扇门旁的罐子中可以找到1个宝物）。接下来还要通过石柱来到上方，跳跃石柱的过程向另一侧跳，可以在前方的平台上获得宝物（跳跃的过程中有个别高点需要三角跳才能上去）。跳到对岸目的地后，扒在墙上可以在两侧分别获得宝物和急救包。刚走没两步又有3只老虎冲了出来，杀死它们后先别急着前进。跳上石阶左侧的高台，然后经过一系列的攀爬和跳跃可以获得1个宝物。前方的跳跃谜题没有什么难点，只需要在跳跃的过程中注意蜘蛛的干扰即可（途中可以在罐子中找到宝物）。



BHOGAVATI



到达有湿婆神像的场景后就要开始本关的第二个阶段了，我们首先要想办法到达下层地面。启动前方升降石台的开关后发现石台的绳缆被卡住，所以要把两侧卡住绳子的东西清理掉才行。走右侧的通道在下方平台上捡起地上的横杆，然后将横杆插在石柱的洞上，登上横杆通过石柱跳到左侧绳缆处，跳起后按Y键将插在上面的横杆拔掉，然后在刚才捡起横杆的平台通过绳索荡到另一侧的平台（使用绳索处可以在罐子中找到宝物）。在另一侧平台通过攀岩返回上层，回到升降石台，在左侧道路的缺口扒在墙壁上，然后站在墙体的突出部分跳到中央的石柱上到达左侧绳缆前，使用绳索将吊环拉下。这样两边的绳缆都被清理干净，返回升降石台拉动开关，谁知这破东西年久失修早已不能使用，石台瞬间坍塌，此时要在慢动作期间使用绳索抓住墙上的吊环才能保住性命。按Y键向下移动即可安全抵达湿婆石像前。靠近湿婆石像后5只巨大的蜥蜴爬了出来，它们的移动速度很快，战斗时要多使用慢动作的一击必杀，否则抵挡不住它们的几次进攻。靠近湿婆就会发现此处有一个明显的光学谜题，不过目前并没有找到光源，想要启动湿婆的机关还必须先去将光源的问题搞定。

从身后的通道走石阶到达下层，在石狮像前使用绳索抓住吊环，然后放绳子到达下层。刚抵达下层就能够发现身前装着宝物的罐子。此处的闸门似乎已经关闭，不过这对劳拉来说根本就是小菜一碟，从左侧的石壁爬上，然后通过即可跳跃到达闸门的另一侧。走出隧道后需要在巨大的场景中拿到两侧的两面镜子，当然，你不会感到寂寞，在跳跃的过程中不时会出现蜥蜴干扰你。拿镜子的路线并不是固定的，地面有左中右三条道路都可以爬到上方，所以这里就不具体指出该从哪里跳跃了，这个场景中有5个宝物，记得收集宝物后再离开。拿到两面镜子后进入打开的两道铁门内。

进入隧道后通过吊环跳到前方，然后踩着横杆来到上层，这里有两条路可走，一条是有两个横杆的路，这里是正常流程的通路，而另一条路的尽头可以找到宝物，不妨拿到宝物后再回来走正常流程。刚一走出隧道一只老虎扑面而来，轻松解决掉它之后在下层的右前侧角落可以找到装着宝物的罐子。拿到宝物后从正面的墙壁爬上，跳在第一个石柱上时转动视点



可以看到前方平台上有1个宝物，拿到宝物后在向前跳跃吧。获得宝物后还可以看到对面远处平台上也有1个宝物，那需要跳到对面时再获得。爬上高台后经过隧道最终到达湿婆神像的上方（身后的罐子中有宝物），跳上下方小石像右手的石板上使神像的手臂放下，靠近手臂后按Y键装上镜子，然后再跳上小石像左手的石板重新抬起手臂，这样第一道光源就完成了。使用绳索将小石像旁的吊环放下，然后顺着墙壁放绳子到下层，解决掉蜥蜴之后使用同样的方法登上神像的另一侧上方。这里会发现一个铁笼子，先不要管它，上楼梯在上方的石柱旁跳上小石像的手臂，将神像的手臂放下后立刻跳下来，然后将铁笼子拖到小石像左手的石板下，这样神像的手臂就不会升上去了（厅内可以获得1个宝物）。将镜子装好后拖出铁笼子升起神像手臂即可。推动下层两个拿着扇子的石像使光线折射在神像的头部即可开启机关，来到下方的石像前使用绳索拉下石像砸碎石板出现新的道路（石像后方可以找到宝物）。



THE ANCIENT WORLD

跳下刚刚石像破坏的地板，记得在空中按X键使用绳索抓住吊环，否则就会摔死。到达下方的石门前手套的神力醒觉，使用手套打开石门进入下一个场景。入口处使用绳索降到下层后在道路的一侧可以找到宝物，返回上层后在场景中央的树前方墙壁边缘按B键，降到底部使用手套向右侧移动就可以发现藏在墙壁后的宝藏。墙壁的边缘依然可以使用Y键移动，将中间的部分移动到上层藏有宝物的一侧，爬上去即可获得宝物。通过中间和边侧的移动将其转动到出口的位置，爬上即可走出该区域。



新助手 PDA

PDA是劳拉本作中最贴心的助手，游戏中按BACK（SELECT）键即可呼出PDA的界面，在此劳拉可以查看游戏的进度或对目前的武器进行调整。当然，最重要的功能还是声纳地图以及现场指导（Field Assistance），其中现场指导中劳拉会给出玩家过关以及谜题的提示。

POINT 金球获得方法

使用手套转动石柱时，移动到出口的位置后先不要急着出去，继续向左转动石柱将其转到石像的肩部，然后爬上到达石像身后即可获得本关的金球。注意在边缘转动石柱的过程中，通过墙壁与石柱的缝隙可以绕到另一侧再移动，这样可以省去来回换边的麻烦，也可以合理地利用石柱上的吊环加快速度。



PUPPET NO LONGER



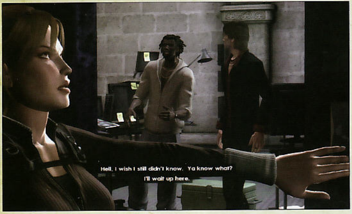
通过墙壁上的吊环荡到另一侧，踩在横杆上打开水下的石门（该房间内的水域中有1个宝物），潜水通过石门后的水道（水道中可以找到1个宝物），虽说氧气足够游完这段路程，但是中途还是提供了浮上水面换气的地方，在水道的尽头按Y键打开石门就会发现回到了本关最初的海域，靠近劳拉的汽艇之后即可结束本关的流程。

LEVELS 3 CROFT MANOR 克劳馥庄园

金球：1　宝物：13

PROTRCTED BY THE DEAD

本关的前两个宝物可谓手到擒来，开始后右手边和前方可攀爬的木桩旁的罐子中即可获得，不过本关罐子的外观与前两关相比要“低调”很多，



不仔细观察很容易漏掉。爬上木桩的顶部跳到对面的高台上之后会来到一个有残缺石像的大厅上方，跳到下方第二个木板上之后再跳到左侧的窄木板上，从这里跳到大厅左侧的平台上即可获得1个宝物，之后再通过前方的横杆跳到对面即可再获得1个宝物。来到大厅的地面在右侧可以找到装宝物的罐子，然后从右侧的窄木板跳到右侧上方平台，再通过横杆从右侧进入铁栅栏的另一侧。看到右侧墙壁上的横杆了吗，踩着它爬到上层可以获得1个宝物，这个横杆后面还会再使用一次。下楼梯的过程中除了会遇到一群小蜘蛛的骚扰外，还可以在拐角发现装着宝物的罐子。下楼梯后左转在石块的附近发现装着宝物的罐子，拿起石块的时候还能发现右侧栅栏里有金球，先不用去理会它，搬起石块



走到前方的石板上，等闸门开启后将石块扔到大厅内。接着返回楼梯口走右侧的通道来到一个中央有转轴的小厅，先不用管它们，继续向右侧的通道走按照同样的方法把石块扔回大厅，返回大厅将两个石块压在中央的石板上就可以开启两侧的闸门以及点燃火盆了（从右侧通道的楼梯可以上到2层的另一侧，在那里可以看到墙壁上有个插孔，还记得刚才跳到上层拿宝物的横杆吗？将它取下来插在这里即可到上层获得1个宝物）。

POINT 金球获得方法

本关金球的拿法十分简单，其实搬石块的谜题中我们一共可以找到4块石块，其中3块在1层，还有1块在2层，先按照流程将两侧通道的石块扔到大厅并压在石板上之后，然后再把剩下的2个石块搬到有金球一侧通道的石板上，这样金球前的铁栅栏就会升起，蹲下进入通道即可获得本关的金球。



PUPPET NO LONGER

点燃火盆之后回到有转轴的房间，这里需要拉动转轴后方石柱上的机关将火盆映射在上方大门两旁的影子变成圣母的形状，拉动机关的方法很简单。接下来要转动转轴开启大门，门开启后会在一定时间后关闭，所以我们需要快速从身后火盆所在的柱子侧面爬上柱子，然后跳在空中时按X键通过绳索荡进大门。进门后不久就可以在前方的罐子和拐角处发现2个宝物，进入前方的房间听完父亲的留言之后，两只怪物跳了出来，需要注意的是这种怪物将他们击倒后需要靠近按Y键才能防止其再次复活。使用神力将房间中央的柱子移动到铁笼的两侧，跳上两侧的高台上分别可以获得宝物。通过石柱跳到出口在隧道中即可发现装着本关最后1个宝物的罐子。走到隧道的尽头拉下电闸走出石门就会来到序章的场景，按照序章的流程到达大厅后发生剧情，接下来从大厅挂画旁跳到2层走廊，再从横杆上进入玻璃门内触发剧情即可完成本关的流程。原来炸掉克劳馥庄园的正是变化成劳拉样子的娜塔拉，而劳拉则要去墨西哥找到雷神之锤才能到达阿瓦隆。



寻宝模式

通关之后游戏会出现一个专门供玩家寻找尚未找齐的宝物的模式（需提取该模式的存档），在该模式下关卡的所有机关以及谜题都是已经通过的状态，而且没有任何敌人，玩家可以畅通无阻地在游戏中寻找尚未发现或漏掉的宝物与金球。

LEVELS 4
SOUTHERN MEXICO 墨西哥南部

金球：1 宝物：50

THE UNNAMED DAYS

本关劳拉可以驾驶摩托在关卡中移动，摩托的操作是LT键倒档，RT键加速，LB和RB键为射击，A和B键刹车，Y键下车。桥洞前方的沟需要加速才能飞过（飞跃前和飞跃后的罐子中各有1个宝物），驾车来到一个小城堡样子的遗迹，下车从石柱跳到画面提示的吊环处（石柱旁的罐子里有宝物），使用绳索钩住吊环降下，然后向右摆荡进拉起的闸门内。在房间内的石台上获得“美洲豹头”（Jaguar Head），房间内的角落还可以找到装着宝物的罐子，从获得急救包的前方使用三角跳到达上方。地面有两只美洲豹，骑摩托时可以按住A或B键+RT键配合摇杆使用原地甩尾来对付它们。前方的残垣处分布着3个藏有宝物的罐子，它们位置很明显，转一圈就应该能全部回收。骑着摩托穿过地下隧道前行不久会发现前方地面躺着探险者的尸体（此处残垣旁的罐子中可以找到2个宝物）。



XIBALBA

俯身进入半开的石门进入前方的广场，看来这里和玛雅文化有着巨大的渊源。将刚刚获得的美洲豹头安在前方无头的石像上，转动石像使中圈的图案朝着广场的方向（转到正确的位置手柄会发出振动）；然后转动旁边的骷髅头使中圈和内圈脱离，接下来转动中间的石像使内圈也朝着广场的方向；最后将骷髅头的位置还原即可。

搞定之后骑着摩托继续沿着泥路前进，穿过桥洞之后会来到一个有三条岔路的路口（桥洞下方的罐子中有宝物），先走左边的岔路。进入摩托无法开进去的隧道（进入隧道前的斜坡上可以找到装有宝物的罐子），出隧道之后要与人类和美洲豹展开一场混战，从下层地面捡起的横杆也可以作为武器来使用（该处的下层和上层共可从罐子中找到4个宝物）。将敌人全部搞定之后，将左侧石柱上的横杆拔下来插在下方三个带洞的石柱中最左侧的石柱上（也可以使用下层地面找到的横杆），踩在横杆上再经过几次攀爬和跳跃进入遗迹内部。到达地面后在前方的角落即可发现装有宝物的罐子，从该处石柱上的横杆来到上层平台（登上平台后回身可以看到石柱上装有宝物的罐子）。利用吊环放绳索到达遗迹的下层，然后从另一侧上到对面的平台（下层墙壁凹陷处和对面平台的罐子中可以获得2个宝物），使用绳索钩住吊环向右移动使绳索勒住石柱上的石块，然后按Y键收绳索使石块落下破坏地板出现新的通路。下到刚刚石块砸出的房间取得骷髅头（对面的平台上的罐子中是宝物），原路返回三岔路口走中间的岔路到达广场另一侧的高台外部，利用地面的石块垫脚把横杆插在墙壁上的洞中，然后将横杆拉下（需要把石块向边上拉一段距离，否则就不能把横杆完全拉下），趁着石门还没有关闭前进入（石门内外各有1个装有宝物的罐子）。将骷髅头镶嵌在地面后按照同样的方法使内、中、外圈图案朝着广场的方向。接下来要在限定的时间内回到三岔路口从右侧通路直达广场开启通往地下的暗道（路旁和广场内的罐子中的3个宝物建议提前回收），如果失败的话需回到第一次到达的转盘处重来。





THE MIDGARD SERPENT

进入玛雅的墓地之后，继续骑着摩托走左侧的通道，越过两道鸿沟之后（途中有1个装着宝物的罐子），发现前方的鸿沟前没有了木制斜坡，爬上一旁的横杆然后利用墙壁进行三角跳抓住上方的横杆，跳到前方墙壁上的拉动机关即可升起斜坡，但与此同时也会出现几只巨大的蜘蛛（一定时间后机关会自动恢复）。进入中央有一圈石像的房间（此处的方向以进入房间后的正面为前方），入口左后方墙角有1个装有宝物的罐子，从入口处右后方的墙壁上到身后的平台上能够找到1个宝物。捡起房间中的两个权杖安在空手的石像上房间中央的石台就会升起（一只权杖在石像的脚下，另一只在右上方的台阶上）。石像中有三个将权杖横在腿间的石像是可以抓住它们的权杖旋转的，将它们转动180度之后，就能够打开其身后的石门。



正前方利用墙壁上的吊环使用绳索爬上，然后跳上身后的斜坡即可跳到石门的平台上，打破门后的罐子拿到宝物后进入石门内，俯身钻到里侧即可获得蓝色石板（钻出后身体的右后方有1个宝物，蓝色石板旁有1个装有宝物的罐子，拿到石板后转身跳上石块即可看到对面平台上的宝物）。

接下来登上入口处正对面的石阶，虽然这里的石门现在是关闭的，但是却可以从旁边伸出墙壁的尘世巨蟒跳上方形石柱。从方形石柱经过一系列的跳跃和攀爬即可到达入口右侧上方开启的石门前（门前两侧各有1个装有宝物的罐子）。石门内的房间有许多吐火的机关（进房间后左侧的罐子内装有宝物），等待吐火的间隙跳上第1个横杆，然后等待前方的火焰熄灭再继续向前跳，穿过火焰后在房间内获得红色石板（跳上第1个横杆后踩在

FOR KYLE

游戏结束的字幕后会出现“FOR KYLE”的字样，其实KYLE是游戏制作小组晶体动力一个过世的成员，KYLE也曾经参与过古墓丽影的制作，劳拉汽艇中挂着一幅人物素描的挂画，那就是KYLE的画像。

杆上转身跳上身后的横杆即可发现高台上的宝物。）。



返回大厅从房间左侧两个相隔较近的墙壁使用三角跳到达上方墙壁，利用攀岩跳上中央的石柱（跳上第一个圆形石柱后转动视点可以看到身后的宝物），通过方形石柱使用类似的方法到达入口左侧上方开启的石门前的平台。进入房间躲过地面的突刺之后要在刀砍来的慢动作时间内及时按住B键蹲下行走，在房间尽头获得黄色石板后需要从刚才的刀背上跳回去（返回的过程中能够在高台上获得1个宝物）。

将石板镶嵌在中央的石台上会发现有一个石像的权杖放在了腿上，将它转动180度之后新的石门开启，进入石门按LB键冲过“夹肉饼”的机关在方将尽头获得白色石板。此时石板速度会变快，想要安全通过就必须使用绳索将对面高处的石块拉到身前，然后利用三角跳跳到石板的上面通过（别忘了拿石块掉下来后上层的宝物）。返回大厅安上



白色石板，将四个石像都拉到中央，然后将摩托停在入口处前方的石板上，控制劳拉踩在另一块石板上即可打开新的道路。

记得将你的摩托开进新的通道，否则要走一段很长时间的冤枉路，加速飞跃途中坍塌的石块（飞跃前和飞跃后下方分别有1个装着宝物的罐子），在路的尽头找到“Xibalba Key”后，暂时扔下摩托爬上前方的石块（跳下石块和前方发生剧情的身后墙角分别有1个装有宝物的罐子）。前方的水潭不能进入，此处出现的敌人也需要在它们倒地时靠近按Y键才能真正消灭，右侧的道路绕到喷水的尘世巨蟒前，跳上横杆关闭尘世巨蟒后水平面降低，前方的石像也露了出来。接下来还要继续将下方的尘世巨蟒关闭，旁边的石壁跳回大厅的入口处，扒墙壁的边缘向下方移动，扒在即将坍塌的墙壁上后要立刻按Y键向背后移动，在坍塌前跳到下一个柱子的背面，然后再逃到下方的平台上才能歇口气。从石块爬上横梁，然后在保持身体平衡的前提下快速通过（横梁的连接部分也会坍塌）。解决掉几个怪物之后在前方的柱子上利用三角跳到达石像身后的平台，然后使用绳索荡到另一侧的石块上，再使用绳索把神像的盾牌拉开，利用盾牌做过度来到尘世巨蟒的平台上（地面有装有宝物的罐子）。跳上尘世巨蟒的横杆将其关闭后，场景底部露出水面。从石柱跳到底部消灭2只怪物后使用绳索顺时针旋转中央的机关，神像的头就会抬起，而其胸口的石门也因此露了出来（可以看到神像的右眼珠就是本关的金球）。

LAND OF THE DEAD

从底部最矮的石柱跳到神像的胸部，进入获得腰带的神力后跳上底部最矮的石柱，使用绳索荡到斜对面的石柱上（拉住吊环尘世巨蟒会重新开启，水面也会涨高）。然后一路返回场景的最上层（使用神力移动大厅入口右侧发光的石块可以获得2个宝物），骑上摩托返回的路途中需要使用神力将挡路的石块移开，跳跃的地方依旧要停下来跳上横杆将机关拉下才能通过。一路返回地下遗迹的入口处，将Xibalba Key安在机关上开启石门返回地面即可完成本关的流程。

POINT 金球获得方法

获得腰带的神力后返回底部使用绳索逆时针转动机关重新使神像的头部低下，然后将发光的石柱推到底部。按照正常流程返回到图片所在的位置，跳上刚才推的发光石柱，然后在从前方的石柱跳到神像的锤子上方即可获得它右眼内的金球。



LEVELS 5 JAN MAYEN ISLAND 扬马延岛

金球：1　宝物：30

GATE OF THE DEAD

骑着摩托穿过一条漫长的隧道，尽头的石门需要下车使用神力推开。走出隧道来到盘山而下的道路（隧道出口右侧有装有宝物的），这里依旧要骑着摩托前进，注意不要从路面的缺口掉下去，摩托是可以开上左侧的墙壁的，途中的敌人则可以直接使用摩托撞死。沿路向下到达“死亡之门”门前，不过目前劳拉对怎么打开这扇门还没有头绪。先将4只怪解决后，将地面的3个石板镶嵌在中央的石柱上使石柱转动起来（门前以及斜坡下方的罐子中分别可以找到1个宝物）。在石柱底部使用神力转动石柱，待死亡之门前出现光柱之后，顺着石柱的墙壁向上爬。爬到石柱的第2层之后，首先要做的还是转动石柱使第2道光柱出现。来到第三层之后在攀爬的时候就要小心了，因为石柱中会间歇性地喷出蒸气，被喷到会损失少量的体力但马上按Y键即可抓牢攀附物，看准时机快速向上跳越即可（第三层的平台有1个装着宝物的罐子），当然，别忘了转动石柱使第3道光柱出现。在石柱的最上层使用神力转动石柱，直到最后一道光柱出现（该层平台有2个宝物），如此一来死亡之门就会为劳拉而打开。

VALHALLA

返回地面后使用神力就可以打开死亡之门，别忘了将你的摩托也骑上（门内右侧的罐子以及左前方墙角的罐子旁各能找到1个宝物，下坡后回头看左后方可以发现装有宝物的罐子）。下坡后出现左右两条岔路（左边岔路拐弯下坡之后在右侧的罐子旁可发现1个宝物，前方石块的角落能够找到2个装有宝物的罐子，封闭的石门前有在罐子旁找到1个宝物），左侧的道路是拿本关金球的道路，走右侧的岔路（右边的岔路的罐子旁可以找到1个宝物，沿着右边的道路在拐角前方下坡后还可以在左右方找到装有宝物的罐子，前方不要右转走到石块的尽头还能找到1个宝物，途中钻过矮洞可以找到1个宝物，封闭的石门附近还有1个装有宝物的罐子，通过斜坡才能飞跃的石块，飞跃后在身体的左后方可以找到1个装有宝物的罐子，地面放置横杆位置前方钻过矮洞找到1个宝物，推动旁边的石块拉下横杆，然后骑着摩托在石门关闭前进入可以在密室内获得1个宝物）。



POINT 金球获得方法

进入死亡之门后的两条岔路，左路的尽头就是金球所在的密室。走右侧岔路可以在尽头发现地面有1根横杆，将它捡起来插在旁边的洞内，然后用石块做垫脚石将横杆拉下，此时左侧岔路尽头的石门就会开启，石门会在一定时间后关闭，不过骑着摩托还是能够赶得上的，但是动作一定要快。

最后的告别　不用怀疑，游戏最后一关劳拉见到的那个变成丧尸一般，就是她真正的母亲，从游戏结局中娜塔拉的对话以及最后劳拉捡起小时候丢下的涂鸦并做出告别都可以证明。也许劳拉寻找母亲的故事在本作之后将告一段落，劳拉冒险的新篇章将拉开序幕。

VALHALLA

扔下摩托使用三角跳进入有尘世巨蟒石像的房间（进门后左侧有1个装有宝物的罐子），没走两步巨大的石锤就将道路破坏，我们要在慢动作时及时向前跳跃抓住前方墙壁，要小心墙壁和横杆也会坍塌，没有可扒住的墙壁时可以利用两根石柱利用三角跳到达上方，小心翼翼地跳到上层安全的平台。到达有齿轮和上下升降的石壁的房间（该房间和隔壁有水的房间各能找到1个宝物，对面房间高台上的宝物暂时无法获得），爬上石壁然后抓住上方齿轮上的横杆，接下来抓住铁链即可到达上层的平台。从前方横杆上抓住摆动的石锤，当石锤摆动到对面时从石锤的侧面跳到墙壁上。从前方卡住的石锤来到另一处有齿轮的房间（入口右侧罐子中有宝物），通过横杆使用类似的方法下到下层，将卡在下方齿轮的石块拉出启动石锤（以石块垫脚爬上前方的高台可以在洞口获得1个宝物），然后再使用石块垫脚爬回上方石锤旁的通道，小心途中已经启动的齿轮。从石锤到达对面的通道（使用绳索在墙壁上荡到右侧的墙壁上，跳到对面的平台即可获得宝物），从通道出来后在经过石柱间的跳跃到达最里侧的平台上。杀掉怪物之后利用绳索从吊环荡到另一侧（在去对面之前先进入前方有水池的房间，利用绳索爬到左上方的暗道中，从这个暗道就可以到达之前看到但得不到宝物的房间上方，跳到有宝物的平台即可将宝物收入囊中了），将齿轮房间内的大块头搞定之后，顺着石壁爬到上方（该房间中有2个装有宝物的罐子，这也是本关最后的两个宝物），这里的移动石块需要使用三角跳才能扒上，抓在铁链上时按Y键加速移动到对面平台。扒在石锤上后，在石锤摆动到下方的平台上的位置时跳上平台，随后脚下的道路会坍塌，快速跑到前方阶梯下方，登上阶级在房间中获得雷神之锤本关结束。





LEVELS 6 ANDAMAN SEA 安达曼海

金球：0　宝物：0

RITUALS OLD

第6关的流程与第1关后半段轮船上的流程基本一致，而且船体的构造几乎都没有发生变化，虽然敌人的攻击力和体力有所提升，但是在逆天的雷神之锤下根本就没有还手之力，其实本关只是雷神之锤威力的演示关卡……。按住LT键再按Y键即可使用超大范围的闪电攻击，不过此招的发招速度比较慢，况且雷神之锤的普通攻击对杂兵已经是一击必杀了。将集装箱附近的敌人清理干净之后，跳上集装箱到达上层甲板。进入关着娜塔拉的船舱即可完成本关。



地下世界关键词解惑

阿瓦隆 Avalon

Avalon一词的词源被认为是凯尔特语“Annwyn”的英语化，Annwyn在凯尔特语语中意指仙女之地或冥间，在《古墓丽影》中阿瓦隆是非常关键的一个地方，它被认为是凯尔特传说中的亚瑟王居住的场所。《传奇》中劳拉小时候曾遭遇飞机失事，她与幸存的母亲在飞机坠落的地点发现了一处遗迹，小劳拉的好奇心让她无意间触动了遗迹的机关，而她的母亲在机关启动发生的爆炸后神秘失踪。劳拉认为是自己害死了母亲而产生了深深的自责心理，但劳拉的父亲却不相信自己的妻子已经死亡，并用其一生的时间寻找妻子的下落。《传奇》中劳拉发现自己的父亲是对的，他的母亲的确还在这个世界上，只是被传送到了天堂之地——阿瓦隆。

雾之国 Niflheim

北欧神话中被称为死亡领域的地方，劳拉在《传奇》的剧情之后依旧执着地调查着母亲的下落，借助于父亲留下的关于阿瓦隆的线索劳拉来到了地中海海域，并在水下发现并开启了通往雾之国的大门。在雾之国的遗迹深处劳拉发现了雷神托尔的神像，她还没来得及琢磨托尔和阿瓦隆之间有什么联系的时候，被突然出现的家伙抢走了到手的铁手套，当然，那些家伙临走前留下了一个老朋友的名字——阿曼达。

雷神托尔 Thor

北欧神话中的雷神，神族中最强壮的勇士，深受人类和众神的爱戴。托尔战无不胜的原因就是因为他拥有的3件神器：大名鼎鼎的“雷神之锤”，这柄巨大的锤子具有可怕的力量，对于神族和巨人而言没有比这更可怕的武器了，而游戏中也的确是这么设定的，雷神之锤几乎是破坏游戏平衡性的武器，拿到它之后战斗几乎没有任何难度可言，不过最后被劳拉拿来像板砖一样砸向娜塔拉；第二件神器就是可以加强一倍力量的力量腰带，游戏中被设定为拿到腰带和手套之后才能具有使用雷神之锤的力量；第三件神器就是劳拉在第1关获得的铁手套，游戏中劳拉可以使用铁手套的力量来移动特殊的石板或石门。娜塔拉告诉劳拉她的父亲认为雾之国就是阿瓦隆其实是错误的，想要进入真正的北欧地狱阿瓦隆，就先要获得雷神之锤的力量。

特殊动作

本作依然保留了劳拉的一些特殊动作，比如连续按B键就可以让劳拉像体操运动员那样做出空翻动作，你也可以按A键来个更高的跳跃；跳入水中时向前跳跃后立刻按B键即可做出优美的入水姿势，当然，你也可以在地面做这个动作；扒在墙壁的边缘时按住A键，即可做出倒立然后再登上前方的平台。

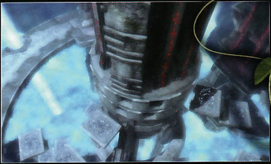
LEVELS 7 ARCTIC SEA 北冰洋

金球：1　宝物：30

HELHEIM

从厚厚的冰层潜入水底便能够发现古文明遗址，石道的两侧耸立着拿着石剑的巨大石像。游到右侧最前方的石像发现控制机关的齿轮已经脱落，使用神力将两个齿轮放回原位。然后向上游到石像的头部即可发现其脑后的机关，启动机关使石像将插在铁链上的剑拔出。（左侧最上方已经损坏的石像顶部找到1个宝物；石像与城堡之间的海沟底部可以找到3个宝物）

将3个插在铁链上的石剑拔出后，来到前方的城堡前发现这里的四个动力装置由于没有能源而无法启动。游到左侧动力装置即可发现1块能量石块，从左下方可以看到一个进入城堡内部的洞口，从这里可以找到2块能量石块（左侧动力装置下方的巨大鱼骨旁可以找到1个宝物；从此处进入城堡内可以找到6个宝物，注意有梯子地方不妨向上调整视点，便可发现通向上方的道路）。最后一块能量石块在右侧动力装置右下方的洞口内，从中获得最后一块能量石块。（动力装置后方能够找到1个宝物；洞口外侧后方有1个宝物，拿到该宝物后一直向上方游即可看到破损的洞口，里面有1个宝物；拿最后一块能量石块的途中可以获得3个宝物，它们的位置都很明显）安放好4块能量石块之后，启动尘世巨蟒石像旁的动力装置将城堡的吊桥放下，这样就能进入城堡内部了。（进入城堡前共可获得16个宝物）



进入城堡后的水路没有什么谜题，只需沿着通道从石碓的缝隙中不断前进即可，不过沿途的宝物倒有不少，几乎每个十字路口石碓的后方都藏有宝物，仔细观察有缝隙的石碓应该就不会漏掉（此段水路共可获得6个宝物）。

终于从水中来到了地面（从水中出来后的平台左后方和右前方的罐子中各有1个宝物），跳下底部使用雷神之锤解决掉从水中出现的敌人（底部共有3个宝物）。爬到另一侧的高台上即可触发剧情完成本阶段的流程（该平台上的罐子中藏有本关的最后1个宝物）。

YGGDRASIL

剧情之后沿着通道继续前进，在隧道中会遭遇大批的敌人，不过在强大的雷神之锤面前，它们甚至连出手的机会都没有。

POINT 金球获得方法

本关金球的拿法比较特殊，但也十分简单，从水中上来的房间中有4个上的图腾是可以使用神力来点亮的（靠近图腾时身上的神器会发出亮光），将它们全部点亮之后场景中间的瀑布就消失，而金球就藏在瀑布后的高台上。4个可点亮的图腾分别位于①入口右后方的墙壁②底部踩着石柱到达平台的石柱③爬上另一侧平台之前的石柱④出口左前方的墙壁。点亮所有的图腾之后返回场景中央的高台，通过绳索即可荡到金球的位置。



■途中死亡的话需要重新点亮图腾。

PROTRCTED BY THE DEAD

见到娜塔拉之后就要开始游戏的最后一个谜题了，别被场景中的巨大建筑唬住了，其实这个谜题的流程非常简单，总的来说就是推三块石块之后再将3个石柱破坏，从而阻止娜塔拉的阴谋。首先跳到中央漂浮的石板上，然后等待石板移动到有吊环的平台一侧时跳上该平台，利用绳索下到下层。使用神力将最底层的两个石柱推到底，然后在一处石柱已经毁坏的地点（有急救包的地方）使用三角跳到达上方，站在上方平台的边缘再次跳到中央漂浮的石板上。途中娜塔拉会出现使用火球干扰劳拉，不过她老人家的准头也太差了点，基本也就起到了唬唬人的作用。当石板漂浮到刚才露出蓝色核心的石柱旁时跳下，绕到石柱的后方使用雷神之锤将核心破坏，被破坏的石柱会分解长3个漂浮的石板。

跳上中央漂浮的距离自己最近的石板上，跳到高处的石板后，等待石板转到祭坛的平台后跳下。从一旁的石柱中使用三角跳爬上（途中娜塔拉出现后会出现慢动作，立即向上跳即可），到达上层的平台后，使用神力将石块推到底部，然后在利用绳索荡到上方的墙壁上。跳上最上方漂浮的石板即可看到最后两个需要破坏的石柱，随便选择一个石柱跳上使用雷神之锤将核心破坏。最后一个石柱需要跳上新出现的漂浮的平台，然后扒上场景中央转动的机关上，爬到最上方等待机关旋转到石柱的斜坡上跳下，破坏最后一个核心即可完成最后一关。

阿曼达 Amanda

曾经是劳拉探险时的好朋友，但由于一次探险中的意外中，因为劳拉没有救出自己就逃离而耿耿于怀（事实上这是一场误会），后来因为魔石而拥有了不可思议的力量，也曾经作为最终BOSS而出场，被劳拉击败后不知所踪。本作阿曼达继续扮演着为劳拉的冒险“搅局”的角色，但最后为了对付娜塔拉（更多的原因是出于自保）和劳拉冰释前嫌并携手逃出生天。

娜塔拉 Natala

初代《古墓丽影》劳拉的最终敌人，亚特兰蒂斯三位统治者之一，因为滥用权利被其他两位王囚禁。虽然身为不死之身但却在《十周年纪念版》中的结局中被劳拉用柱子压制，本作中被阿曼达从海底找出并“囚禁”在自认为很安全的特制器皿中，事实证明那根本和玻璃没有什么区别。本作中炸毁克劳馥庄园的“影之劳拉”正是娜塔拉的杰作，玩过前作的玩家一定还记得那个只会模仿劳拉行动的影之劳拉，不过本作中的这个复制品显然在“技术”上要更先进。娜塔拉告诉劳拉进入阿瓦隆的方法真正目的还是为了实现第七纪，但她再次可耻地失败了。

尘世巨蟒 Jormangund

北欧神话中的怪物，尘世巨蟒环绕着整个北欧世界，嘴衔着尾巴，头尾相连，也是雷神托尔最大的敌人。在游戏的墨西哥关卡中，劳拉可以在地下遗迹中看到一副诸神黄昏的壁画，这幅壁画的内容描述的就是在神的劫难（Ragnorok）一战中，尘世巨蟒从海洋中咆哮而出加入巨人之间的战斗，托尔经过一番激战后杀死了它，而他自己也被尘世巨蟒的毒液所杀。游戏中的关卡中处处可见尘世巨蟒的石像或者壁画，比如获得力量腰带时场景中突出毒液的石像就是尘世巨蟒。

薄迦伐帝 Bhogavati

劳拉为了寻找雷神之力而来到位于泰国的印度教中地狱最底层的薄迦伐帝，在这里劳拉找到了奥丁告诉托尔用来杀死尘世巨蟒的雷神之锤以及腰带和手套的位置所在的地图。不过在奥丁神像前劳拉却发现这里的手套已经被父亲拿走，而他也因阻止娜塔拉找到雷神之锤而将地图销毁。在父亲留下的“RJC”的线索中，劳拉明白了手套就在克劳馥庄园爷爷的坟墓中。

克劳馥庄园　由于剧情需要克劳馥庄园被影劳拉炸毁，所以传统的克劳馥庄园模式便在本作中遗憾缺席，好在游戏中期还能到克劳馥庄园的地下去逛一圈，也算了了玩家的一桩心事。

文 火云、鲁俊 美编 心の永恒

PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER™



“《实况》系列”年年出，我们的攻略也是年年做，可是因为游戏在基本操作上的变化不大，所以对于系列的老玩家来说，这些操作恐怕早已经是烂熟于胸，闭上眼睛都能做出，不过对于初次接触系列的玩家来说，想要弄懂游戏的操作并且上手，也许是一件不容易的事。所以，在本次的攻略中还是要老生常谈操作的问题，不过火云会尽量减少这方面的描述，本次攻略中主要带给各位的还是关于游戏中的两个重头模式，那就是“大师联赛”和“一球成名”。如果你在任何模式中有精彩的镜头，别忘了保存下来并将存档发给我们，说不定就能当选我们当期DVD的最佳进球哦！

注：文中操作以PS3手柄按键为例。

游戏Gamehall光环影•像•收•录

攻略透解 GUIDE THROUGH

职业进化足球 2009	Konami	体育
多机种 Pro Evolution Soccer 2009		欧版
2008年10月17日	1～7人	59.99欧元
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

基本操作篇

将球控制在你的脚下

想要赢得比赛首先要做的就是将球控制在脚下，只有赢得了控球权才能在比赛中获得主动权，当然，等待对方出现失误进行反击的打法也是可行的，不过在越来越强调攻势足球的今天，还是亲自导演一场完整的进攻要来得激情得多，况且在本作中游戏调整了球员带球的动作，而且假动作都可以使用十字键来完成的设定让喜爱盘带的玩家更加如鱼得水，“连过三人”不在话下。

传统R1和R2等键配合方向键做出的假动作，在本作中绝大多数都可以单独使用十字键做出，比如停球后向后拉球，就可以直接连点两次身体后方的十字键方向做出，由此V字假动作也可以简化为使用十字键向后拉球后直接快向前方45度斜推十字键来使出，不过本作中V字假动作的动作频率有所降低，所以实用性上也受到了一定影响。相比之下停球后身体90度方向+反向90度的马修斯则更为实用一些，突然的变向启动往往能够让对手措手不及。只有少数人能够做出的牛尾巴在本作中也能够使用十字键完成了，它的操作方式是逆足方向斜前方45度之后再马上按惯用脚方向斜前方45度，鉴于能够使用的球员太少，所以此招大多数情况下还是用来炫耀技术之用。马赛回转使用十字键能够轻松做出（按身体后方后立刻前拉至身体斜上方45度），而且动作的频率非常快，破绽也很小，不易被对方抢走，在本作中的实用度大大提升，C罗这样的明星级球员即使连续做马赛回转也不会有任何失误，特维斯等球员专有的拉球转身的动作（替代马赛回转）隐蔽性更强，在禁区前很容易造成对方后卫的防守失位，可做奇招使用。挑球动作同样可以使用十字键完成，而且按键的操作也很简单，按身体反方向再按正前方即可做出，这个动作在与对方门将一对一时可以将球挑过他的头顶，也可以将球挑起后直接凌空抽射，具体该接什么后招，还要看玩家自己的临场发挥和灵感了。



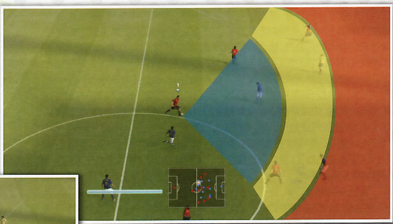
有传球才有配合

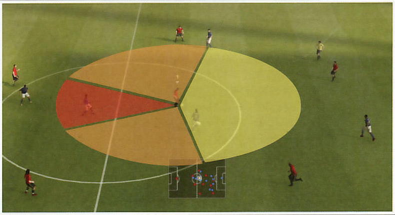
传球是游戏中最基本也是最简单的操作，只需要按×键或○键即可做出短传或长传，但是想要掌握短传的精髓并做到指哪传哪，还真需要在长期的游戏时间中磨练自己的技术。首先让我们来看看短传的精确度，短传的精确度除了会受到球员本身关于短传的数值影响之外，球员出球的位置以及方向更为重要，我们可以在图中清楚地看到，

© 2008 Konami Digital Entertainment

向球员身体的正前方将近 180 度的范围之内传球，出球的准确度是最高的。而向身体的侧后方出球的话，球的精度就会受到一些影响，此时就很有一定几率出现传球失误或传球不到位的情况。向身体的正后方出球是传球的大忌，传球的力量和精度都会受到很大的影响，正常情况下非常容易失误。本作中一脚出球的成功率非常高，建议看准球员的站位后多多使用。

长传除了要选择方向之外，还要注意下方的力度槽，传球的力度不同，足球飞行的距离也会有所区别，在游戏中进入按键操作（Button Configuration）可以调整长传的类型。按住长传键之后画面左下方球员的名字上方会出现一条力量槽，该槽会随着按键的时间增长并分为 25%（蓝）、50%（黄）和 75%（红）三个阶段。正如图所示，三个阶段球的飞行距离明显不同。使用不同的长传模式时，长传的操作方法会有所区别。





长传主要用来做大范围转移或看准时机在快速反击和反越位时直接输送给前方空档处的跑位队员。如果队伍中有高大前锋，球在后场时也可以直接长传交给前方的前锋，然后由前锋做头球摆渡传给前点接应的队员，这样也省去了球过中场的步骤，只不过这种战术不容易成功，还不能作为进攻的首要手段来执行。

定位球是关键

任意球和角球在本作中的威胁也有所提升，虽然任意球的弧线还是不容易拉出，但是成功率却明显上升，而且电脑夸张的任意球进球率在本作中也进行了修正。犯规后快速开出任意球在前作中比较鸡肋，到了本作实用性就大大加强了，因为本作中出现能够快速开出任意球的机会后，玩家可以有很长的一段时间观察场上球员的跑位并选择是否马上将球踢出，而且此时球员的跑位也更加合理，在快速反击中很容易在对方防线扯出空档。

传球：角球和任意球的传球操作基本一致：按〇键为最普通的长传；按 × 键为短角球或直接短传；按住 R2 键再按〇键为高轨道的长传，此种传球的球速较慢，虽然能够给下方的抢点队员足够的时间进行跑位，但是因为球速较慢，所以威胁性较小；按住方向键 ↑ 再按〇键为低轨道的长传，此种传球的球速较快弧度低，半高球无论是头顶还是脚踢都能形成很大的力量，角球传前点时有很大的机会将球撞入球门，推荐使用；按住方向键 ↓ 再按〇键为地滚球，球速相对也比较快，如果能够传到球门前还是能够造成威胁的；罚任意球时还可以使用△键做出直塞。

射门：射门同传球的操作有些类似，按十字键的 ↑ ↓ 是调整射门时的力度，决定完力度之后再按△键也可以增加射门的力量，如果同时按住△键和 ↑ 则可以做出最大力量的射门，相反按 ↓ 和 × 则是降低球速，降低球速也可以有足够的时间让足球转出更大的弧线。决定了罚球的力度之后，再按方向键的左或右就可以为罚出的球拉出弧线了，需要注意的是不同的罚球姿势对球速和弧线等会有修正，拉弧线的时机也会不同，具体的手感还要靠玩家自己在实战中总结了。



无球时的跑位



球员在离开球的状态下的跑位，也是游戏中相当具有学问的操作。自从诞生了超级取消（R1+R2）之后，我们就可以摆脱游戏自动为球员做出的跑位修正，而做到真正意义上的控制球员跑动。在按住 R1+R2 控制球员跑位时，直到重新控制足球之前，球员除了跑动之外不能做出任何的动作。初次接触超级取消玩家也许会不习惯，但是习惯了之后便能做出一些漂亮的跑位配合。

按住 R2 键再配合方向键，也能够在争抢位置时对球员的跑位做出手动修正，本作中 R2 键的跑位修正更加灵活，而且电脑自动修正路线的比重非常小，如果只是一味地按住 R2 和方向键，很有可能跑到距离足球落点很远的位置。R2 键的跑位在角球和任意球的争顶中能够起到非常大的作用，只要玩家操作得当，即使是个子不高的球员也能争抢成功。当然，前提是你的球员还要有一定的弹跳能力和身体平衡性。

在传球后按住 R2 键，刚刚传球的球员就会继续以高速奔跑的状态前插，此时我们可以选择将球传回给该球员形成二过一的配合，也可以利用该球员拉开的空档带球突破。本作中出球后的球员前插意识非常强，有时不需要使用 R2 键就可以形成传球后前插的配合。

大师联赛篇

大师联赛交易法则

本作中大师联赛的赛制方面的变化不大，时间依然是按照星期的单位来消耗的，赛程也同样分为了杯赛和联赛两个部分，升到 D1 之后一周双赛的赛程非常普遍，三线作战时球员的体力也成了主要问题，加上本作中球员似乎更容易疲劳，所以在本作球队中多准备些体力好的球员还是非常有必要的。

相比之下大师联赛的球员交易规则就做出了比较大的变动，在进行交易申请时，如果对方球员目前已经有了所属球队，那么我们就无法直接与其进行接触，只有我们开出的转会

过顶王道 本作中 L1+ △键过顶身后球的实用度大增，无论在与电脑还是人的交战中都非常可靠，如果配合速度比较快的前锋与二过一结合起来使用能够给对方防线造成很大的困扰。

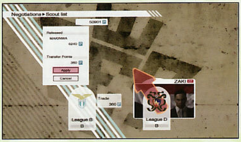
费让对方的俱乐部满意，才可以与球员进行薪金的谈判。如果对方球会不同意我们开出的转会费，那么我们则根本就没有机会与球员谈判。所以想要买到心仪的球员，必须通过两道关卡，不过即使对方俱乐部答应我们与球员进行谈判，如果开出的薪金没有让球员满意，我们还是无法将改名球员收入帐中。但是与自由球员进行交易时就要简单一些了，至少俱乐部这道障碍算是解除了。

至于交易的成功率，除了玩家开出的价格之外，球队的等级以及球员等级和对球队的满意度也是相当重要的元素。球队的等级是前作就加入的元素，只有在比赛中不断获胜才能增加球队的等级（获得冠军能够增加非常多的球队等级值）。在交易球员时，如果自己球队的等级与对方相差太多，几乎没有成功的可能，对方球队会非常干脆地拒绝你开出的转会费，所以在游戏的初期想要购入大牌球队中的球员几乎是一件不可能的事情。球员的满意度则是本作中新加入的元素，比赛之后的结算画面中，球员名字后的心形图标就是球员的满意度，如果球员在球队中的表现出色，而且球队胜利的话，球员的满意度就有可能增加，反之如果球队惨败的话则会降低球员的满意度。在交易对方球队中满意度较低的球员时，成功率就会有所修正。所以在挖墙角的时候，多考虑对方球队的等级以及球员满意度低的球员，便能够事半功倍，花更少的钱买到更合适的球员。球员本身的等级也是从上一代开始才加入到大师联赛中的，其实球员的等级是最好提升的，只要坚持让球员上场，自己的球队表现不是太差，球员就会随着场次而增加自身的等级。当然，球员的等级高了，自然就会受到其他球队的青睐，我们在出售球员时也能获得个好价钱。



查询球员并将中意的球员放进Scout List，我们便能够通过Scout List来快捷地找到该球员并了解到球员的数值。在本作中Scout List被赋予了更多的作用，那就是将球员放进Scout List之后，每隔一段时间就会收到球员数据更新的消息以便我们能够随时了解关注球员的信息。添加到Scout List并收到该球员的调查报告之后，我们还能够看到交易的成功率，做到更加心中有数，以免浪费自己的交易名额。

交易球员的秘诀



由于本作中调整了交易的规则，所以想要在联赛初期就购入大牌球星几乎是不可能的事情，所以我们就要合理地利用“Quick Search”中的“Sslect by Openness to Negotiation”帮助我们挑选一些交涉成功率较高的球员。当然，如果你的球队等级过低，这个名单中多半球员都比较水，不过如果运气好的话还是能够从中找到一些不错的过渡性球员的，毕竟想一口吃成个胖子是不大现实的。

等熬到D1联赛之后，自己的球队等级也至少应该在B左右了，此时就可以从名气比较小的球队中挑选能力合适的球员了。这里给各位推荐一位网友总结出来的成功率较高的交易方法。那就是在使用自己队中球员交换其他俱乐部中的球员时，在对方球队提出的转会费基础上加1，对方球队会有很高的几率通过我们的转会请求（当然，我方球员的能力和等级不能与对方球员相差太远），然后将球员的薪金减100（注意看，是减100），再将合同年限改为3。至此大功就已经基本告成，接下来就要等待下个星期的结果了。虽然此办法并不能够保证每次都成功，但是在与成功几率非常低的球员交涉时有很大的机会捞到便宜，可以当作偏方使用。不过当自己球队的等级到达A级以上之后，就可以按照正常转会手段来进行交易了，此时除了S级球队中的A级球员之外，其他的球员应该都有转会成功的可能性。球队等级到达S级时只要肯花重金，非顶级球员应该手到擒来。

一球成名篇

不少球迷在年少的时候或许会有这样的梦想，有朝一日变成万众瞩目足球巨星。球王贝利从小由于家庭环境的限制，买不起像样的足球，便只能把猪膀胱当成球来踢，最后成为了足球界名宿……《PES2009》中“一球成名”的强势回归让许多菜鸟有了成为超级巨星，享受全场观众欢呼的机会。下面就以AMF为例谈谈这一代“一球成名”模式的心得。

和普通比赛模式中的大致相同，只不过“一球成名”模式只能控制一名球员。需要提一下的是无球情况下快速轻点两下R2是向队友招手要球，光标会闪动，虽然不能确定电脑AI会传球你，但你跑出空挡之后得球的几率会大大上升。另外，L1在这个模式中是电脑自动跑位，无球状态下按住L1，球员光标会变成空心，电脑会根据球员所踢的位置跑位，是一个节约体力的有效方法。在游戏初期，无球状态下不要满场追球疯跑，因为体力有限，连续奔跑会导致体力槽迅速消耗完，所以在无球防守状态下尽量多用L1节约体力。

系统解说

有了《J联盟》“一球成名”的经验，在加上大师联赛多年来的积累，Konami在《PES2009》试图打造出一个成型的“一球成名”模式。从界面的丰富程度就可以看出该模式的丰富内容，该模式采用的界面和大师联赛的基本相同，左边菜单选项，右边新闻摘要和游戏说明。游戏重要的内容，比赛的日期排名，射手榜，俱乐部信息，国家队信息，成长指数应有尽有，玩家在游戏进程中可以清楚的看见自己的成长方向。另外，新闻摘要和游戏说明的内容框里有很多比赛规则的介绍，和游戏小技巧，非常值得玩家去阅读。

这里重点说一下Player info/settings中的Strengthen，这个指数分配是决定球员今后能力成长方向的主要手段。成长指数共12点，有6个选项，每个选项的最大值为6.，玩家可以把这12点分配到这6个选项中，分配的点数越多，成长得越快，下面是每个成长选项的相关属性：

Technique(Licking)：进攻，短传精度，短传速度，长传精度，射门精度，射门技术，任意球精度，弧度，技术

Technique(Dribbling)：进攻，带球精度，带球速度，技术

Balance：防守，身体平衡，头球，弹跳，团队合作

Power：短传速度，长传速度，射门力量，头球，弹跳

Speed：最快速度，加速度，反应，带球速度

Stamina：体力，反应



每次比赛后都会获得经验值，经验值由两部分组成，一个是Strengthen点数获得的固定经验，还有一项是根据玩家在比赛中的表现获得的比赛经验。比赛经验的获得是根据玩家在比赛中使用哪项技术比较多而且较成功，系统就会分发给相应的属性。如果跳过比赛，将会没有比赛经验，而且1点Strengthen只能获得2点经验，非常之少，还是建议玩家们老老实实打比赛吧，投机取巧来不得。关于球员的特殊技能到现在还没有一种准确的获取方法，一般在玩家度过了3、4个比较优秀的赛季后，根据玩家能力的成长，在比赛中用哪项技术的次数多就自然而然的获得了。（比如说一个AMF总进球，会获得射手天分这一个技能；而老是捡漏进球会出现补射这个技能）

追加下载 本次官方更新下载补丁还是非常勤快的，只要玩家连接网线并进入游戏就会自动提示升级版本。进入游戏后还可以在设定里选择DOWNLOAD来选择下载官方推出的更新内容，目前有新的球鞋，新的授权球队和个别球队的冠军杯专用第3套球衣等下载内容。



模式介绍

该模式是让玩家体验怎么样从菜鸟到天皇巨星的过程，让玩家们知道，球星之路是多么的不容易。开始，年轻的玩家会被联赛中一些保级队伍看中，作为培养对象，一开始都没有上场机会，只有在训练中赢得主教练信任才能有机会入选大名单，之后才能抓住机会展示自我。当你自身的价值得到体现了之后，更多的上游球队会对你伸出橄榄枝，就这样，辗转在不同的俱乐部，带领球队赢得各种赛事奖项，并给自己挣得荣誉，进入国家队，争夺世界冠军……其实说穿了，“一球成名”模式就是通过参加不同的比赛获得经验，然后将这些经验按照自己的意愿分配，朝着自己希望的方向发展。由于每一场比赛的经验都非常之低，所以，成长起来是一个极其漫长的过程，对玩家的耐性是一种考验，但将风一吹就倒了的烂脚法球员培养成豪门哄抢的巨星，这种快感也是普通模式无法比拟的……

TOP难度实战心得

由于难度在游戏初期确定后就不能更改了，所以 TOP 级的难度成为众多FANS 的首选，但玩家只是球队中的一员，玩过这个模式后会发现比赛是 11 个人的，下面就说说笔者在实战中的一点心得。

视角：一直期待该模式的主视角，但长时间使用，快速旋转的镜头容易让人晕眩，而且镜头的转速和带球速度不同度，给操作带来极大的不便，这里笔者还是推荐 WIDE 视角，多看看小地图，注意头顶越位标识，应该还是大家最容易适应的视角。

比赛后的评分：评分这东西很奇妙，不是有进球就会非常高，它注重的是你比赛时的“表现”。“表现”包括进球，助攻，跑动距离，传球成功率，射门次数，抢断，触球次数等。初期的 TOP 难度下想进球是十分困难的，所以我们可以在跑动距离和传球成功率上下文章，带着球过过人，回传一下，在拿不定传球是否能成功的情况下宁可被对手断球也不要出脚……再加上一场比赛下来的几个抢断，即使没有进球和助攻，要是本队赢了也可以拿个 6.5～7.0 分左右，这样既能破坏对内和谐，又能提高自身评价的事情我们何乐而不为呢？（偷笑）

过人和射门：本作的拉球和假射都是非常强大的，尽管初期能力不高，但我们还是可以用加速＋拉球＋推射的方法取得进球机会。另外本作的 180 度转身恢复其强力效果了，又是一个边路底线附近突破的好选择。射门的话尽量用推射，如果单刀用假射之后马上射门的方法取得进球的几率比较大。

助攻：本作的直塞虽然经过修正后变得更加真实了，过顶传球却显得异常强大，仿佛忽略了球员的长传精度，多在大禁区前 45 度角用 L1+ △传球有时候会带给你意外的惊喜。

菜鸟启程

一上来先取个名字吧，要仔细考虑，说不定以后成为万人熟知的名字……人物外观的设定较前作又有了改进，可以编辑的面部部位再次增加，发型也增加了不少，另外玩家可以自行导入照片，不过想要好的效果要求非常苛刻，一般不推荐。设置好全部的属性后，等待玩家的是一场带有选拔意味的比赛，这场比赛难度不是很高，球员数值属性看不见，不过能力都不怎么样，这场比赛的表现将决定接下来哪家俱乐部会和你签约，起先的薪水只有 150，虽然很少，但人家都只开这么多，你爱去不去，不过还好，薪水在这里还起不了什么作用，忽视掉……看了合同，细节还挺多的，上面还写着提供 10 号（号码可以修改），高高兴兴的签约却发现自己拿到的是 13 号，10 号别人已经用了……翻看自己的数值一看，吓一跳，这种能力简直是不堪入目，虽然才 17 岁，平均下来五六十的能力值怎么也看不到明日之星的影子。位置的选择是影响初期能力的重要因素之一，不同的位置初期分配的能力会有少许的不同。



刚进入球队是打不了比赛的，只能在队内的训练对抗赛上证明自己，当球员的评分达到一个良好时便可以穿上小背心，和主力们一起痛击替补队友了。在经过几场训练赛的磨练后，终于进入大名单，只有 20 分钟替补上场的时间，能不能把握就看你自己了。每个赛季冬歇期可以转会，这个时期更好的队伍伸出橄榄枝，推荐初期留在烂队里打磨一个赛季后再转会，这样容易获得一些个人荣誉。赛季末转会，不管你上个赛季获得过什么荣誉，在新的团队你都有很大几率要从训练赛踢起，很是郁闷。赛季结束，场均表现在 7 分左右的话，会被国家队选中征战世界杯。第一次征战世界杯，就算你进再多球，助攻再多次，得分再高，你都只是替补而已，从小组赛到决赛，主教练不会给你首发的机会……多入选几次国家队并且表现出色才能成为国家队的主力。

在所有联赛，杯赛都结束后，会有颁奖，奖项很多，可以在奖杯陈列室观看。获得奖项很重要，关系到更好的球队给你开出更多的薪水，入选国家队，球队中的地位等，获得奖项的方式除了获得最佳射手，助攻王，带领球队拿冠军，最重要的一种方式是在比赛结束后的评分中获得高分。

隐藏球队/球员

自从上一作起游戏就取消了 WE-SHOP 的设定，可能很多玩家找不到解锁隐藏球队和球员的方法，其实只要获得游戏中各个模式的冠军就可以完成解锁。解锁的条件可以在“Gallery”中的“Track Record”中查看。



丰富的游戏要素、成熟的游戏系统再加上首周超过24万份的销量足以证明这款游戏的优秀。出色的游戏平衡性和丰富多变的战术令这款游戏获得了较高的耐玩度。只要有空闲的时间就可以随时随地与朋友们来上一盘畅快淋漓的对战。想体会最紧张刺激的高达对战吗？赶快进入《高达对高达》的世界吧！坐上你心爱的机体立刻出发！

文 炎骑士　美编 芊雯

机动战士高达 高达对高达	NBGI	动作
PSP 机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム		日版
2008年11月20日	1～4人	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

键位设定

本作沿用了系列的成熟系统，因而在具体的操作方式上没有太大变化，仅仅是针对本作的新增元素进行了略微的调整。为了让大家对游戏的具体操作方式有一个直观了解，特在此处将默认的键位设定一一列出。玩家可以通过打开游戏的设定选项直接查看本作的基本操作方式，更可以按照自己的操作习惯对键位功能进行修改。

特殊指令	
□+×	特殊射击
△+×	特殊格斗
L×2(连按)	发动地图武器(GCO计量槽必须蓄满)
↓+△	盾防御



游戏画面解说



1	雷达。红点表示敌军，绿点表示我军。
2	我军战力计量槽。
3	敌军战力计量槽。
4	G Cross Over计量槽。
5	当前僚机指令。
6	机体的耐久力。
7	自机驾驶员。
8	喷射计量槽。
9	主武器剩余弹药量。
10	援护攻击的次数。
11	时间限制。

©创通・サンライズ・毎日放送

系统分析与战斗心得

战力与胜负



与系列前作相同，在通信联机下进行的协力作战模式中，依然采取传统的2对2样式，而在街机模式或自由模式等对CPU作战的模式中，则可能出现2对3或其他的作战样式。这意味着，战力的计算将不能只单独靠双方阵营单独某台机体的能力来衡量，而是将2台机体的战力进行叠加计算，否则将不存在任何实际意义。在每场战斗中，敌我双方的战力上限均为6000。本作中的机体大体分为1000、2000和3000三个战力级别，参战双方的任何机体一旦遭到击破，系统就会在角色复归战场时自动扣除相对应数额的战力值。例如：夏亚专用扎古(シャア专用ザク)属于典型的1000战力级别机体，如果在战场上被击破，那么复归时将会令该机所属阵营的综合战力值将被削减至5000。不过，由于本作中加入了独特的“Cost over”系统，因而战力计算上会略微复杂。

Cost over

所谓Cost over系统，其实就是指“当己方机体被击破之后，且当前综合战力小于被击破机体的战力值时，该机复归战场时的耐久度将按照以下公式进行折算：

机体复归后耐久度=机体最大耐久度×当前综合战力/机体战力值

例如：

我方选择强袭高达且僚机为ν高达的组合(ストライクガンダム+νガンダム)，初始综合战力为6000。当强袭高达被击破后，综合战力将削减至4000，不过由于此时的综合战力大于强袭高达的战力(2000)，所以强袭高达将以最大耐久度600的状态复归战场。

接下来，作为僚机的ν高达不幸被击破，此时的综合战力迅速降至1000点，当其复归战场时，由于综合战力已经小于该机的固有战力((3000)，所以将会受到Cost over系统的影响，复归时的实际耐久度=750×1000/3000，只有250点。

相反，如果作为僚机的ν高达先于长机被击破，由于此时的综合战力与ν高达的固有战力持平，所以不会收到Cost over系统的影响，依然以全状态回到战场。

由此可见，在受到Cost over系统的制约下，对战时的机体选择将以2000+2000的组合为最佳配置，可以在满足玩家对机体性能有一定要求的前提下令登场机体避免能力削减。

援护系统



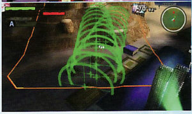
游戏中的每一部机体都有属于自己的专用援护机体，并且使用次数根据机体能力的变化而有所不同。援护攻击作为一种有效的攻击手段是游戏中不可缺少的制敌要素，在发动援护攻击的同时还可以继续对当前目标进行攻击，这使得攻击效率和效果进一步提高。不过，援护攻击的次数不能通过时间来恢复，只有在被对手击破后复归战场时才会恢复。当发动援护攻击时自机会出现短暂的硬直时间，这将为敌人提供极好的攻击时机。因此在发动援护之前，一定要仔细确认当前的战场态势。除了用于进攻之外，作为援护的机体还可以作为自己的挡箭牌。只不过由于援护机的耐久度过低，通常在受到一次攻击后就会被击破。



援护攻击的形式大致分为三种类型：其一是出现在援护地点并立即对目标进行无差别打击，待攻击完毕后会立刻消失；其二是沿着直线方向进行扫荡式攻击，优点是在于可以将火力击中在一条轴线上，缺点在于命中率过低；最后一种方式是最理想的援护方式，援护机会伴随自机一同行动，不过攻击频率较低。

G Cross Over地图武器





G Cross Over地图武器系统简称GCO，是一个可以增加游戏乐趣和战术的独特系统。GCO计量槽位于敌我双方战力计量槽下方，可以很清楚地识别到。在战斗中，只有满足两种条件才能够令GCO计量槽蓄积，其一是自机被敌机击中，其二则是直接击破敌机。待计量槽蓄积满之后，在默认键位设置下连续两次按下L键即可发动地图攻击(联机对战时需要同伴迅速作出相同的指令输入)。可以看出，第一种方式可以令GCO计量槽蓄积的速度更快，但需要付出被不断击中的代价，而第二种方式需要击破大量敌机，这显然限制了该系统的使用次数，并且暗示着这个系统是提供给弱者一击逆转的最好机会。

地图武器的具体形式与发动者有着直接的关系，无论是波及范围还是攻击力都十分夸张。地图武器发动时首先会出现大魄力的驾驶员特写，随后便会在战场上出现攻击范围的提示，被命中者的耐久力将会在瞬间被削减100～250点左右。地图攻击对处于攻击范围内的己方机体不会造成伤害，这个设定是比较贴心的。不过在地图武器发动之后，需要经历若干秒的时间才能产生直接的攻击效果，如果敌人趁机脱离攻击范围，那么将会令之前的努力前功尽弃。为了提高地图武器的命中率，可以采用”先放炮，再突袭“的策略，在发动地图炮之后立刻将处于攻击范围内的敌机击倒，这样便会令其无法回避随后而来的致命一击。当然，地图武器还可以用来解围：在遭到围攻的危急时刻发动地图武器，这样便可迅速令自机摆脱被群殴的局面。

特殊攻击



每一部机体均有属于自己的强力特殊攻击方式。这其中，特殊格斗(△+×)通常都是突袭式的超重击，一旦命中敌机还会附带吹飞的效果。不过，在使用使用普通格斗进行连击之后，是不能用特殊格斗来继续追加的。特殊射击(□+×)一般都拥有更加强大的破坏力，并且部分机体的特殊射击还具有不分敌我无差别杀伤的效果，GP02的核弹就是属于这一类的典型。除了强有力的特殊射击与特殊格斗以外，每部机体还拥有能力各异的副武器。不同的副武器随着机体属性(格斗、射击)而变化。

蓄力攻击



根据能力的差异以及在原作中的表现，部分机体还具有蓄力攻击能力。只要保持按住射击键的状态一定时间，待听到特殊音效之后再松开按键，即可实现该机的蓄力攻击。不过，蓄力攻击发动时的机体会有短暂的硬直时间，此时往往容易遭到敌人的偷袭。此外，蓄力攻击通常需要实现计算提前量才能保证命中率，否则这种大威力的攻击方式将很难命中目标。当然，玩家在发动蓄力攻击之前，可以保持按住攻击键的状态继续移动机体，这也使得蓄力攻击的成功率大大提高。

盾牌





盾防御是所有装备盾牌的机体的必备技能，不过需要指出的是，盾牌并不能防御格斗攻击以及诸如地图攻击等具有大范围攻击判定的光束攻击。同原作一样，游戏中的盾牌分为实体盾和光束盾两类，其中的实体盾通常只能防御一次攻击，随后便会自动丢弃。对于光束盾，只要事先输入“↓+△”即可进行主动防御，且不会被破坏。不过，有些机体持有的虽然是实体盾，但效果却与光束盾相同，这一类的典型就是GP02，不仅异常坚固，而且还可以防御核攻击。另一个特例则是高达X，它的盾牌可以抵挡多次攻击，不过由于是枪盾合一的结构，所以一旦损坏，主武器也将无法射击。

变身、变形与换装



一部分机体在满足一定条件之后就会变身，变身后的机体周围会出现不同颜色的“气”，且在某些能力上会有所加强。比如，Z高达在同伴被击破之后便会自动转化为HYPER模式，攻击力进一步提高；ν高达在机体耐久度降低到一定程度后会强制发动浮游炮组成由多边形构成的力场防护罩，普通的光束攻击对其构不成直接伤害；神高达与尊者高达在耐久度降低到一定程度后则会进入黄金模式等等。

游戏中的部分机体可以变形为MA形态在空中飞行，如Z高达、圣盾高达。在游戏过程中连续输入两次跳跃然后再立即输入任意方向即可实现变形。不过，变形后的机体在飞行过程中会加速喷射槽的消耗，一旦喷射槽耗尽就会自动变回ＭＳ形态，因而多数情况下只能用于长距离移动。可见，熟练地掌握变形的技巧与时机能够帮助玩家迅速摆脱被围攻的局面。

提到换装，很多人会立刻联想到强袭高达的三种兵装切换，其实这只是本作换装系统的一部分。熟悉高达作品的玩家都会知道，SEED系的多部机体都存在武器换装的设定，而这些机型在本作中可以直接在战场上进行换装。以强袭高达为例，它的换装是以特殊射击的方式存在的，只要按下□+×的组合键并配合左右方向键即可在三种兵装中切换，不过这种换装是有一定次数限制的。此外，GP01在本作中也存在另一种换装形式，而且是其他机体所不具备的。在初次登场时，玩家所操纵的是陆战形态的GP01，而一旦被击破，那么复归后就会进化为宇宙战形态的GP01Fb，且两种不同形态的攻击方式也有所不同。

收集要素

本作中的隐藏机体数量比较少，只要随意将游戏的街机模式（アーケード）通关四遍即可将四部隐藏机体收集完毕。此外，在进入系统菜单的“ギャラリー”后，我们可以看到一些额外的收集要素，它们分别是战绩勋章、CG动画、专属通关画面和游戏壁纸。喜欢收集的玩家一定不要错过。

隐藏机体









所属作品	机体名字	战力值	出现条件
机动战士高达	ガンキャノン	1000	街机模式通关一次
机动战士高达0080 口袋里的战争	ケンプファー	1000	街机模式通关两次
机动战士高达0083 星尘的记忆	ガンダム试作1号机/1号机Fb	2000	街机模式通关三次
机动战士高达SEED DESTINY	デスティニーガンダム	3000	街机模式通关四次

全勋章一览表

名称	获得要求	备注
クリアプレート 1	街机模式普通难度通关	有续关的情况下获得灰色勋章／没续关的情况下获得银色勋章／没续关并且进入完成两个 EX 关卡就获得金色勋章
クリアプレート 2	街机模式困难难度通关	有续关的情况下获得灰色勋章／没续关的情况下获得银色勋章／没续关并且进入完成两个 EX 关卡就获得金色勋章
クリアプレート 3	街机模式超难难度通关	有续关的情况下获得灰色勋章／没续关的情况下获得银色勋章／没续关并且进入完成两个 EX 关卡就获得金色勋章
クリアプレート 4	街机模式特别路线通关	有续关的情况下获得灰色勋章／没续关的情况下获得银色勋章／没续关并且进入完成两个 EX 关卡就获得金色勋章
クリアプレート 5	街机模式时间挑战路线通关	有续关的情况下获得银色勋章／没续关的情况下获得金色勋章
ロールアウト	隐藏机体全开放	
MS マスター	使用过所有的机体	街机或自由模式均可
赤い彗星	十分钟内完成时间挑战路线	
出击の证	必须进行联机对战	对战 1 次以上：灰色勋章／对战 100 次以上：银色勋章／对战 300 次以上：金色勋章
战友の绊	必须进行联机协力	对战 1 次以上：银色勋章／对战 10 次以上：金色勋章
击坠王	联机通信时的击坠数达到一定数量	击落 20 机以上：灰色勋章／击落 100 机以上：银色勋章／击落 500 机以上：金色勋章
エースの证明	联机通信时的获胜次数达到一定数量	获胜 10 次以上：灰色勋章／50 回以上：银色勋章／获胜 100 回以上：金色勋章
データバンク	与 30 名以上不同玩家进行联机对战	
不屈の魂	在街机模式中续关次数达到 10 次以上	
胜者なき战争	联机对战时与对手打成平局（拖延时间不算）	
コレクター魂	所有 CG 动画、机体通关画面、图片全部收集齐	



软硬兼施 HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

圣诞和元旦日益临近，相信许多玩家已经开始向往着新的一年的到来。而这半个月以来，主机破解的消息层出不穷，无疑是为市场注入了一丝新的动力。首先是有国外厂商宣布针对 PSP-3000 的新版神奇电池已经开发完成，接着是烧录卡 R4 Ultra 小组宣布支持 NDSi 的新版烧录卡将于 12 月与大家见面，而 Wii 主机则实现免直读软破解运行 D 版游戏。如果准备近期购机，一定要关注本栏目的最新报道！

专题导购 关注消费热点话题

组装 DUALSHOCK3 无线振动手柄评析

上期曾在“市场风向标”当中提到了目前在市面上已经有较高水平的组装PS3 DUALSHOCK无线振动手柄出现，不过好在手柄与原装手柄有较大差距，玩家们大可必不担心JS将其用于偷梁换柱。倒是完全可以将其作为备用手柄购买。下面就让Raeca来为大家全面解析一下组装DUALSHOCK3手柄，以便大家能够有一个全面的认识。

组装DS3手柄与原装手柄在外观上除了PS3 HOME导航键有较大的差异之外，与原装手柄大体一致。该手柄与PS3主机采用无线蓝牙连接，并且使用USB接口进行充电，并非早期出现的那种PS2手柄通过USB接口转换器进行转接的“初级”产品。



在手柄的前方，我们也可以看到1、2、3、4的配对编号指示灯，在实际使用当中PS3主机可以正确的辨识出这款组装手柄，并分配对应的手柄编号。



从底部观察左右摇杆，可以看出组装手柄与原装手柄一样，相较PS2的DS2手柄有较大幅度的修改，可以做出比DS2手柄更大的倾斜角度，而在实际操作中组装手柄能与原装手柄一样很好进行全方位旋转。

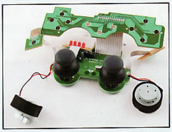


手柄的L2/R2键确实也是根据PS3手柄的造型进行制作。但在实际游戏中，L2/R2并没有实际键程，无论按下多少，在游戏中均表现为最大力度。这点是最大的差别。



将这款组装DS3手柄进行拆卸后，我们可以看到内部构造还是相当严谨。无论是振动电机还是各按键的导电橡胶均用料十足。在实际游戏过程中，振动以及按键手感虽然与原装手柄有一定的差距，但仍然令人感到满意。





对于大多数玩家来说，尽管组装DS3手柄无法带来与原装手柄完全相同的游戏体验，但仍然具有颇高的性价比，完全可以胜任“备胎”的职责。

破解直击 HACKER INSIDE

Wii免直读软破解问世

近日，Wii 的破解再度获得重大突破，不仅可以做到免直读运行跨区游戏，目前更是能够在无需使用直读芯片改机的情况下以近乎完美的姿态运行 D 版游戏。下面就让 Raeca 带领大家一同来实战“免直读软破解”Wii 主机。

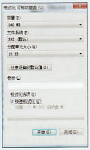
目前 Wii 的软破解是通过《塞尔达传说 黄昏公主》存档漏洞运行自制程序，并安装 D 盘引导程序实现的。成功安装引导程序后，在 Wii 主机菜单内将多出一个“频道”图标，以后运行 D 盘游戏，只需要选择运行“频道”即可。软件安装的全过程无需拆机，无需安装直读，而安装成功后使用 D 版与先前安装直读相比较，也没有丝毫复杂。

如果希望免直读软破解 Wii，那么在开始前，您需要准备以下几样东西。

- 初始系统版本低于 3.3X (X=J,U,E) 的 Wii 主机一台
- 2GB 以下的 SD 卡 (不建议使用 microSD 或 miniSD 卡转换做 SD 卡) 一张
- 正版《塞尔达传说 黄昏公主》一份 (版本不限，但需要对应主机区域)
- Wii 软破解傻瓜包一份

STEP.1

1.将事先准备好的那张 SD 卡，在电脑中以“FAT”文件格式进行格式化。然后再将由威奥数码娱乐提供的 Wii 软破解傻瓜包解压至 SD 卡根目录。



2.启动主机，并将已经安装好傻瓜包的SD卡插入Wii主机前面板的SD卡槽内（不是先前通过NGC记录卡槽的那种SD卡转接器哦）。然后再点击左下角“Wii”按钮，并进入系统设置菜单。



3.傻瓜包中已经准备好了拥有破解漏洞的特殊存档，但如果需要在游戏中载入的话，我们还需要将存档文件从SD卡上复制到机身内存当中。所以这时要点击左侧的“数据管理”按钮，进入存档管理界面。



4.然后我们点击屏幕右上方的“SD卡”选项卡，浏览在SD卡上的文件。



5.根据当前主机的区域版本，选择对应的存档文件，其中JPN为日版、USA为美版、EUR为欧版。然后按遥控器手柄上的“A”键确

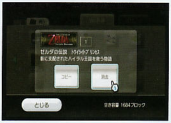
认选中。



6.在接下来的窗口，点击左侧的“复制”按钮，将存档拷贝至Wii主机机身闪存内。



如果此前在Wii机身闪存内已经有《塞尔达传说　黄昏公主》的存档存在，那么先要删除机身内的存在才可进行拷贝。



STEP.2

1.将先前准备好的正版《塞尔达传说 黄昏公主》放入主机光驱，并点击主界面左上角的游戏图标，进入游戏（没有正版怎么办？借，或者找JS“有偿”帮忙吧）。



2.在存档选择界面，选择传说中的破解钥匙“Twilight Hack”一项。



3.进入游戏后，使用双节棍手柄的摇杆控制Link向后（面朝玩家）移动，或者与画面正前方的大叔进行对话。



4.这时游戏中的漏洞将会被激活，数据溢出，转而进入字符界面。

5.在字符界面闪动数次之后，程序将自动引导进入自制程序“Channel File Manager”。这时需要按下遥控器手柄上的“A”键表示同意（“B键”则为“取消”并重新启动Wii）。然后才能进行下一步的操作。

6.接下来需要选择自制程序所在媒体介质，按照默认的“Wii SD Slot”即可，无需变更，按下“A”键后，待再次出现“Press A to contune”字样后，再次按下“A”键。

7.使用遥控器手柄的“十字键”移动光标（暗紫色的“>>”，较难辨别，请注意观察屏幕），选中“Backup Launcher Channel v0.3 gammw.wad”，然后按下遥控器手柄中部的“+”键准备开始安装。同样，当出现“Press A to contune or B to cancel”字样时，按下“A”键继续（按“B”键取消）。

8.安装成功，将出现“Press any button to contune”字样，这时请按任意键继续，并返回程序安装列表。

9.为了避免每次都使用《塞尔达传说　黄昏公主》才能使用自制程序，我们还需要安装“HomeBrew Channel －beta9.wad”。而为了避免日后升级造成无法使用自制程序，还需要安装Wii自制“系统”补丁“cIOS36-64-v1042-rev7.wad”，安装方法同先前的步骤，这里将不再赘述。



STEP.3

1.全部安装完成后，按遥控器手柄上的“HOME”键，返回Wii主界面。这时将发现，在Wii的频道列表中将新增“Backup Launcher”与“Homebrew Channel”两个功能频道。



2.如果要运行D版光盘，那么请勿从左上角的第一个位置的“光盘频道”直接进入游戏，而应该选择“Backup Launcher”进行引导。



市场风向标 价格行情

提供最佳购机方案

购机机推荐配置

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2680元
线材	高仿索尼HDMI线	50元
总计:2730元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3主机（港版，40GB）	2440元
PS3主机（港版，80GB）	2680元
PS3 主机（港版，160GB 限定版）	3680元
原装DS3无线振动手柄	360元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线(2米)	280元
高仿索尼HDMI线	50元

点评 相信勇于在尚未破解阶段购入PS3主机的玩家，一定有相当部分是PS系列的忠实用户。作为从PS2，乃至PS时代一路走来的玩家，想必手中定有不少先前购买的周边配件，然而由于PS3手柄规格进行了大幅修改，使得以往的PS2手柄等周边无法直接与PS3主机进行接驳。因此，为了让玩家们能与陪伴自己多年的“战友”一同进入次世代，在本次的购机套餐和中间特别加入了这款“4in1手柄周边转换器”，支持PS2手柄、记录卡、吉他以及麦克风能在PS3上继续使用。至于80GB版本与40GB版本之间的区别，80GB采用全新的65nm工艺，功率更低，发热更小，硬盘更大，其他功能完全一致。



▲如果想同时入手PS3主机 + 最近超热门的《小小大星球》，那么160GB的限定版将是最好的选择。



▶4in1手柄周边转换器

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1630 元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	120 元
贴膜	Hori膜（组装）	5 元
保护包	黑角魔纹战甲保护壳	48 元
总计：1803元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1280 元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	120 元
贴膜	卡登仕贴膜(PSP-2K/3K)	28 元
保护壳	黑角新版 PSP-3000 水晶保护套	38 元
总计：1466元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PSP-2000主机（黑白银）	1620元
PSP-2000主机（彩色）	1680元
PSP-2000主机（电蓝色）	1580元
PSP-3000主机（黑白银）	1280元
PSP-2K/3K用Hori膜（原装）	58元
PSP-2K/3K用Hori膜（组装）	5元
PSP-2K/3K用卡登仕贴膜	48元
4GB高速组棒（3839MB）	60元
4GB高速MARK2组棒（3829MB）	70元
8GB普速组棒（7727MB）	90元
8GB高速MARK2组棒（7773MB）	120元
16GB高速MARK2组棒（15GB）	460元
原装Sandisk 4GB TF卡(水货,工包)	80元
原装Sandisk 8GB TF卡(水货,工包)	140元
原装金士顿TF转记忆棒用转接卡	68元
高仿金士顿TF转记忆棒用转接卡	28元
银箭CR-5400双槽TF转记忆棒用转接卡	60元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机	98元
盟区战卡	120元

点评 虽然有对应新版神奇电池即将发售的消息放出，但目前玩家们若想要购买能玩破解游戏还是只能选择价格日益高涨的PSP-2000。不过选择PSP-3000则相对要划算很多。在本次的PSP-3000套餐当中，选用了来自最新上市的为PSP-3000度身定制的黑角“新版PSP-3000水晶保护套”。这款水晶保护壳采用了最新的聚碳酸酯材料制造，具有良好的抗冲击强度、热稳定性、光泽度、抑制细菌特性、阻燃特性以及抗污染性。这款产品不仅针对PSP-3000机身线条以及按键做了全面改进，还依旧保持着与先前产品一样的坚固并富有韧性的光荣传统。能在不影响PSP原有观感和手感的基础上，对机身进行全方位的保护，免受各种意外造成的侵害。

新版PSP-3000水晶保护套前后均可开盖。前盖可以在平时不玩游戏时合上，进一步保护液晶屏幕；在游戏时打开，保证最清晰的游戏画面呈现在玩家面前。而后盖则可以“钩”住机身UMD舱盖，无需拆卸水晶保护壳，只要打开后盖便可以轻松将UMD光驱舱盖打开，以便更换UMD光盘。对于目前仍需要使用UMD光盘运行游戏的PSP-3000可谓一大贴心设计。保护壳的底部，还设计有可以收藏起来的电影支架。在平时正常使用时，可以将支架折叠贴紧保护壳本体，而在观看电影时，则可以打开，令PSP-3000“站立”在桌面上，解放双手，畅享随身电影的乐趣。



▲黑角新版PSP-3000水晶保护套。

DSL购机推荐套餐—NDSL

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	M3DS Real 中文版	188元
TF卡	金士顿 2GB microSD 卡(行货)	68元
贴膜	组膜	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计：1369元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓)、触控笔 2 支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

DSL购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1360元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD 卡(行货)	68元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜	68元
水晶壳	惟—DSi专用水晶壳	38元
总计：1534元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格

iDSL 主机(多色)	1080 元
NDSi 主机(黑白)	1360 元
NDSL 专用 Hori 贴膜	58 元
NDSL 专用卡登仕贴膜	38 元
NDSi 专用 Hori 贴膜	68 元
DSTT 简装版	48 元
EZ5PLUS 清凉版	98 元
EZ5PLUS 标准版	118 元
M3DS Real 中文版	188 元
R4 Ultra（原装）简装版	48 元
R4 Ultra（原装）标准版	58 元
R4 Ultra（原装）豪华版	78 元
SC DSOne 中文版	138 元
金士顿 1GB TF 卡(行货)	38 元
金士顿 2GB TF 卡(行货)	68 元
金士顿 4GB TF 卡(行货)	128 元
金士顿 8GB TF 卡(行货)	198 元

点评 尽管有新主机DSi的面市，但却仍然难以阻挡目前DSL在国内的强劲销售势头。随着年末商战的到来，无论是任天堂的主机定位，还是游戏阵容显然都更加迎合此时购机的买家需要的强烈的节日氛围。而作为目前最为成熟的一台掌机，iDSL由于是国内目前惟一的行货主机，主机质量有切实的保证，并且烧录卡等周边都已经趋近成熟，玩家购买DSL没有任何负担，既不用害怕购买到翻新二手主机，也不怕购买到无法运行破解游戏的主机版本，并且还能够向下兼容GBA游戏。这些都让iDSL成为当前玩家购机的不二选择。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机(港版,60GB)	2680元
电源	组装电源(220V 直插)	120元
视频线	高仿VGA线	80元
记录卡	X360 专用记录卡(256M)	60元
总计：2940元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

X360主机（日版，Arcade）	1920元
X360主机（港版，20GB）	2380元
X360主机（港版，60GB）	2680元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	120元
60GB硬盘套装	780元
原装无线手柄	340元
原装有线手柄	280元
原装VGA线	260元
高仿VGA线	60元
黑角VGA线	80元
原装色差线	230元
高仿色差线	60元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	60元
手柄充电套装（4000mAh）	80元
组装256M记录卡	60元

点评 随着秋季更新的到来，X360玩家所享受到的功能可是说是更加的丰富，并且经过实际测试，D版游戏光盘也能成功地进行安装，绝大部分游戏都可以通过完全安装到硬盘进行游戏。而将游戏安装到硬盘以后可以有效的减少光头的负荷，大大的提高读盘速度，并且大大改善机身内部温度过高的问题，让三红概率再次大幅降低，如果玩家们现在选择，无疑一次到位购买60GB版本的主机更加实用！



▲对于先前已经购入Arcade版无硬盘主机的玩家，则可以考虑购入微软官方突出的60GB硬盘套装进行扩充。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版,软破解）	1880元
电源	北通电源(220V 直插)	80元
视频线	高仿色差线	60元
总计：2020元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

Wii主机（日版，软破解）	1880元
Wii主机（日版，已改机）	1860元
原装双节棍手柄套装（左+右）	420元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	280元
《Wii Fit》(正版,同捆 Wii 平衡板)	820元
高仿NGC手柄	60元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
组装128M记录卡（NGC游戏用）	58元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

点评 目前Wii改机已经全面进入软破解时代，这对于广大准备购机的玩家来说无疑是一个绝好的消息。不过由于软破解还存在一定的局限性，例如主机版本限制，以及游戏兼容性的差异，使得目前安装直读仍然具有一定的优越性，到底选择哪种主机，则是一个见仁见智的问题。

PS2购机推荐套餐

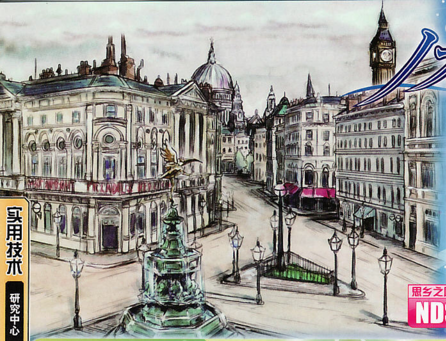
	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版,90006）	960元
记录卡	组装 16MB 记录卡	80元
视频线	组装色差线	20元
总计：1060元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装DS2振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PS2主机（港版，90006）	920元
原装DS2振动手柄	110元
高仿DS2振动手柄	40元
原装8MB记录卡	110元
组装8MB记录卡	50元
组装16MB记录卡	80元

市场报价信息更新截至 2008 年 11 月 25 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



ノスタルジオの風

研究中心 RESEARCH CENTER

本作的隐藏要素极为丰富，可以说通关后才是有游戏真正的开始。30个不同的任务，各种分支事件，还有多达50个的探索点都可以看得出厂商的诚意，或许看完以下的介绍你就会明白为什么完成这些要素几乎要花去相当于主线流程的游戏时间了。

文 阳光成员 格兰霍特团长　编 晴天　美编 NINA

NDS	思乡之风	Tecmo	角色扮演
	ノスタルジオの风		日版
	2008年11月6日	1人	5800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

分支事件攻略

分支事件不同于任务，只要满足特定的条件就能够触发，部分冒险协会的委托任务也要在完成特定的分支事件才会出现，完成后的奖励也是非常不错的。

幽灵船

在通关后完成一定的委托任务（大致在完成“シベリアの绝对零度”的任务）后，可以在协会得知シベリア村曾经有人在15年前进行过委托，要众人前去一趟。此时到达シベリア村却发现村子里没有一个人，更奇怪的是在左上民家里竟然发现了帕德的母亲艾丽莎贝丝（エリザベス），而此时的她正在照顾



年幼的帕德。正当众人不解的走出房间，杨贵和玛琪会向众人发起进攻，获得胜利后再次回到小屋中的众人发现艾丽莎贝丝不见了，而村子里的人也一下子全都冒了出来。难道刚才大家回到了15年前么？

回到“ロンドン”的冒险者协会将刚才的事情报告后可以得到“フレアボウカン”，之后去主角家左边拜访贝尔特里斯（ベアトリス），得知帕德的母亲艾丽莎贝丝已经恢复了记忆，回想起了自己丈夫的事情。接着赶到“デリー”从这里的村民口中得知幽灵船出现在东京，之后在东京右边的高空中发现了艾丽莎贝丝的飞船，轻松解决掉幽灵船后就可以救下母亲，最后回到“ベアトリス家”中，母亲会将父亲的遗物（光のタリスマン）交给帕德。

求救信号

该事件和协会委托的部分任务有关，在完成了该事件后才能在协会接到部分A级任务，虽然在飞空艇能够上升至三层高空时就可以触发该事件，不过同样无法一次完成，仍然建议通关后再进行。首先在高空三层的状态下飞到“インド洋”最下方（位置大体在地图右下角被云层包围的附近，顺着包围澳大利亚岛的云层走即可）会收到求救SOS信号，此时下降到一层在被云层包围





的岛屿中就可以发现飘落到海面上的飞船。与其对话后赶往“サンクトペテルブルグ”附近的三层高空会再次收到求救信号，根据提示前往“ロンドン”会再次无功而返，最后将飞船上升至三层高空向ロンドン左上方前进，不一会就能够看到袭击飞空艇的巨龙并进行强制战斗。注意巨龙的实力还是比较强的，物理攻击会造成300左右的伤害，胜利后得到“白银のコンパス”，最后再返回与第一次发求救信号的人对话会得到“白い大盾の设计图”。

D计划

该任务在“富士山基地”的剧情完成后就可以接受，不过无法一次完成，所以最好在通关之后进行比较好。来到“ロンドン”的王立博物馆找エヴァンズ交谈，得知结社的残党正在进行D计划，接着分别前往“富士山基地”地下楼的记录点房间和“シベリア基地”2楼的研究室各找到一本计划书，然后将2本计划书交给エヴァンズ后再去协会内找ケイティ（如果不在的话可以先去城市外转转，一会就会出现），会被告知D计划已经破解了一部分，而エヴァンズ则在仓库等大家。来到仓库找到エヴァンズ（就在ロンドン酒场的下面），随后前往“大空洞テオティワカン”，在最深处“太阳と月の部屋”果然看到了结社的2个黑衣人（中途需要在“月の部屋”和“太阳の部屋”先将开关切换为红色），并与它们召唤出来的太古之龙进行强制战斗，胜利后再回“ロンドン”向エヴァンズ报告会得到“水晶のドクロ”的奖励。

白翼一族

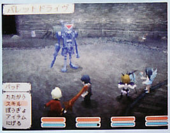
将“求救信号”的事件完成后就可以在澳大利亚的东北云层处发现新的迷宫“ムー”（在地图右下脚的云层附近，下降到二层高空即可发现）。进入其中在入口处得知原来自从白翼一族和黑翼一族斗争后，这里就成为了死之王国，接着从右边前进到中央广场处，再依次进入左边和右边的场景将最下方的大莲花火柱点燃，最后再回到广场上乘坐升降机来到“ムー神殿”前，经过记录点调查右边的幽灵开始BOSS战。胜利后回到迷宫的入口会得到“古き宝玉の设计图”，同时协会追加委托任务“ムー大陆の记忆”。



强化飞空艇 后期的几个委托任务中，能够在新迷宫的宝箱和委托奖励内获得很好的飞空艇改造设计图，将其交给东京左上角寺院的老和尚就能够购买，不过买其全部的最强装备需要花500000金钱，好在游戏赚钱还是挺快的……

アトランティス

当飞空艇可以进入三层高空后，来到“メルヴェイユ村”找右下角河边的格林（グリーン）对话，接着前往“エテルナ矿山”从第一个分支点向左边走来到西部采掘区，救下被袭击的村民后会得到一块石板（BOSS的难度不高，但要注意它会使用即死特技），带着它返回到メルヴェイユ村交给格林会得到“ゼフィロスの铁锤”。离开“メルヴェイユ村”回到“ロンドン”，在飞空艇停靠的地点找到格林得知下一个目的地アトランティス，它位于ニューヨーク右下角的海面上，在二层高空很容易找到。刚进入其中就会遇上贤者艾诺（ユーノ），接着先走左边将机关切换为蓝色后继续前进，将路上第二个机关切换为蓝色后，通往中心位置的通道就打开了，按原路返回入口处进入大圣堂开始BOSS战。胜利后获得“黒い大炮の设计图”，同时协会追加委托任务“アトランティスの财宝”。





全支线任务

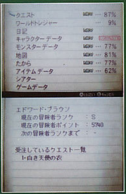
在世界各地的“冒险者协会”能够接到很多委托任务，完成任务后除了会得到提升冒险家等级的AP奖励外，还能获得物品和金钱。由于其中大部分的任务都要在通关以后才会出现，所以建议玩家在通关一次后再来完成。

任务的注意事项

①角色的冒险家等级必须达到对应的任务级别才可接到任务，而提升冒险等级的办法就是多完成低级任务。

②任务一次只能接一个，完成后才能够再接新的任务。

③完成任务的顺序大体上都为到“协会接任务”→“和委托人对话”→“完成任务”→“和委托人对话”→“到协会领取奖励”几个步骤，具体可参考下面的任务列表。



キノコ大量发生

出现条件	バベルの塔剧情结束后
委托人	メルヴェイユ村古井左侧的村人
目的地	バベルの塔
报酬	40AP／3000G



一路上到バベルの塔4层，与右边区域的紫色蘑菇进行六连战。

E级任务

ネズミ扫讨作战

委托人	ライアン
目的地	ロンドン地下水道
报酬	20AP／2000G

与ロンドン桥头的ライアン对话后进入下水道，路上会出现老鼠，将其消灭后一路前进遇到BOSS，它的实力很弱，轻松搞定后收工。

大切な忘れ物

出现条件	バベルの塔剧情后
委托人	デズモンド
目的地	バベルの塔
报酬	40AP／4000G

先与主角家外左边的贵妇人对话。一路上到バベルの塔4层，在左边的地上调查发光点即可。

思い出の指轮

出现条件	ピラミッド剧情结束后
委托人	ロンドン水池旁边的バメラ
目的地	ピラミッド
报酬	30AP／3500G

与ロンドン水池旁边的贵妇人对话后前往ピラミッド，在地图1层右边的房间内找到指轮（地上的发光点）。

おじいさんの愿い

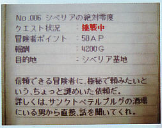
出现条件	エテルナ矿山剧情后
委托人	ロンドン酒场右下角的老爷爷
目的地	エテルナ矿山
报酬	30AP／2500G

在エテルナ矿山第二个分叉点向下走进入东部采掘区，打倒最右边房间的蜜蜂BOSS即可取得“活力の蜜”。敌人的攻击力在前期有点高，建议后期再来挑战。

D级任务

シベリアの绝对零度

出现条件	シベリア基地剧情完成后
委托人	サンクトペテルブルグ酒馆的军人
目的地	シベリア基地
报酬	50AP／4200G／青い大炮の设计图


No.006 シベリアの絶対零度
クエスト状況 ：挑戦中
冒険者ポイント ：50AP
報酬 ：4200G
目的地 ：シベリア基地
信頼できる冒険者に、極秘で頼みたいという、ちょっと謎めいた依頼だ。詳しくは、サンクトペテルブルグの酒場にいる男から直接、話を聞いてくれ。

与委托人对话后来到“シベリア基地”，一直前进到菲奥娜初次被拐走的地方可以看见一个宝箱，靠近后发生BOSS战（注意这个任务完成后要先回到サンクトペテルブルグ酒馆与委托人对话）。

幻の食材

出现条件	バベルの塔剧情结束后
委托人	ロンドン宿屋的厨师
报酬	60AP／4500G



先到ロンドン宿屋2楼与料理人对话开始寻找食材：①先到“ロンドン地下水道”的记录点附近打倒老鼠后获得“月のしっぽ”；②到“バベルの塔”2楼的转角处打倒怪物获得“高级ゼリー”；③“ピラミッド”1楼的右边房间处打倒蜘蛛获得“夜くもの糸”；④“エテルナ矿山”的东部采掘区打倒蘑菇怪获得“高浓度孢子”，全部取得后回宿屋交给料理人，再回协会领取报酬。

最强的飞空艇 完成A级任务“冰の塔”可以获得最强的幻之飞空艇スレイプニール，虽然一定程度上也能提升飞空艇的生存率，不过任务的高难度和三层高空的无耻敌人还是我方最大的威胁。

賞金首をさがして

出现条件	デリー剧情完成后
委托人	酒场的女性
目的地	エテルナ矿山
报酬	60AP／5000G

先与“デリー”酒场的女性对话，得知她的围巾被老鼠偷了，接着去“エテルナ矿山”在大采掘区最里面的房间打倒BOSS后取回围巾（スカーフ）还给她。

ドラゴン退治

出现条件	ニルヴァナ宫剧情结束后
委托人	デリー最右上方的村民
目的地	ニルヴァナ宫二层上空
报酬	70AP／5500G／龙のガンの设计图

与“デリー”最右上方的村民对话后得知现在是一年一度的神龙挑战日，出门后在“ニルヴァナ宫”的二层空中开始强制战斗。

失われた過去

出现条件	通关后
委托人	マギ
目的地	エテルナ矿山
报酬	200AP／6000G

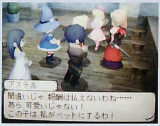
先到“ロンドン”王立博物馆与マギ对话，之后前往“エテルナ矿山”从第一个分支点一直向下走到达东部采掘区，再从另一个出口出去调查尽头的发光点，最后返回博物馆和マギ对话。



迷子のペット

出现条件	能够进入三层高空后
委托人	スカーレット姐妹
目的地	カイロ上空
报酬	100AP／7000G

先到“サンクトペテルブルグ”酒馆找两姐妹对话，得知她们的宠物龙飞走了，一路赶到“カイロ”上空可以发现飞龙，将其击败后再回去向两姐妹报告。



B级任务

富士の遺産

出现条件	通关后
目的地	富士山基地
报酬	150AP／黒うるしの铠

一路向下到达基地2层的独立房间内发生BOSS战，胜利后获得“黑うるしの铠”完成任务。

アトランティスの財宝

出现条件	完成アトランティス事件后
目的地	アトランティス
报酬	160AP／フレイムベスト

进入到中央的大圣堂打倒BOSS即可完成任务。

C级任务

神殿で宝探し

出现条件	龙の祠剧情结束后
目的地	タブレット神殿
报酬	1180AP／水晶のドクロ

前往“タブレット神殿”调查遗迹外的大石头，右边最上方角落里的就是宝物，注意调查错误会发生战斗，完成后可以将宝物鉴定得到“水晶のドクロ”。

遠い日の約束

出现条件	デズモンド
目的地	エルドラド
报酬	140AP／4000G

与“リオデジャネイロ”飞空艇港口的老爷爷对话后将其带到“黄金乡エルドラド”，在“黄金の广场”上遇到老爷爷去世妻子的幽灵，剧情过后再将其送回“ロンドン”即可。

アクロポリスの秘宝

出现条件	通关后
目的地	アクロポリス
报酬	260G／アシリアのレンズ

一路前进至记录点右边的房间发生BOSS战，敌人的HP比较高，不过圣属性魔法对其有特效，胜利后获得的道具可以鉴定出“アシリアのレンズ”。



闇からの挑戦状

出现条件	发现レムリア迷宫后
委托人	ソクラテス
目的地	レムリア迷宫
报酬	80AP／8000G

“レムリア迷宫”位于“ケープタウン”的左上方，建议在一层高空下搜索，这样才能看到。与门口的委托人对话，接着前往迷宫最深处的“暗の斗技场”与幽灵战斗，这次一共有9场战斗，不过难度都很低，完成后再与委托人对话。

エルドラドの秘宝

出现条件	完成エルドラド剧情后
目的地	エルドラド
报酬	130AP／幻影のプリズム

前往“黄金乡エルドラド”最里面左侧的“黄金の圣堂”中调查宝箱开始BOSS战，胜利后获得的道具可以鉴定。



ギルバートの秘密任务

出现条件	通关后
委托人	ギルバート
目的地	テオティワカン
报酬	190AP／4500G

接到任务后先回家和父亲对话，之后前往新的迷宫“テオティワカン”（位于ニューヨーク的左边）。迷宫中要先开启太阳和月亮洞穴的机关，再抵达洞穴最深处开始BOSS战。注意这个BOSS的HP大概有4000到5000左右，开战前最好存一下记录，胜利之后回家将“飞龙の牙”交给父亲即可。

消えた局长

出现条件	通关后
委托人	シャーリー
目的地	トゥームチャペル
报酬	460AP／5500G

前往“王立调查局”与シャーリー对话得知局长失踪了，之后回家找父亲得到情报赶往“トゥームチャペル”找到局长即可。

レムリアの秘宝

出现条件	发现レムリア迷宫后
委托人	酒场的大叔
目的地	レムリア迷宫
报酬	90AP／龙の宝玉の设计图

先到“东京”的酒场和右上角的大叔对话，再回到“レムリア迷宫”中“死者の迷宫”右上角打倒BOSS即可。



飞空艇的技能　首推菲奥娜的“リペアフォース”回复技能，通常在10级的情况下，一次能够完全回复飞空艇的耐久值；其次是菲奥娜的“ガードシールド”和艾迪的“パワーブースト”提升攻防技能，满级的情况下能够大幅度提高飞空艇的作战能力。

A级任务

天空の主からの挑战

出现条件	通关后
委托人	ドラゴン
目的地	タブレット神殿
报酬	170AP／龙の证

难度比较高的任务，事先要买足飞船的回复药，飞空艇的技能也要尽量提升等级，准备好后前往“タブレット神殿”在高空第三层的状态下开始空中三连战。前面两场战斗难度不高，最后的BOSS伤害在300左右，一定要加好能力和它慢慢磨，胜利后得到“龙の证”。



荣光への道

出现条件	通关后
委托人	ギルバート
目的地	バベルの塔
报酬	240AP／4500G

来到“バベルの塔”可以听到老爸的声音，一路上到最顶层开始最后的考验，胜利后他终于承认主角是一流的冒险家，之后回协会报告即可。

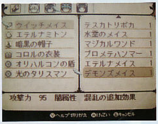
ニルヴァナ宫の秘宝

出现条件	通关后
目的地	ニルヴァナ宫
报酬	280AP／クロノスギア

前往“ニルヴァナ宫”的右上角打倒BOSS即可(注意不用进入迷宫)，圣属性的攻击对它有特效，胜利后获得帕德的强力武器。



エテルナ矿山の秘宝



出现条件	通关后
目的地	エテルナ矿山
报酬	300AP／デモンズメイス

在“エテルナ矿山”的大采掘所最右边可以遇到它，除了HP较多外，注意回复并不难获胜，胜利后获得梅乐迪的强力武器。

シベリアの宝石

出现条件	通关后
目的地	サンクトペテルブルグ
报酬	380AP／キレイな宝石

注意游戏中任务的提示是错误的，真正的目的地是在“サンクトペテルブルグ”正上方的山缝里，开着飞船进去就能遇到BOSS。敌人的异常状态攻击比较恶心，而且还会不断叠加，所以一旦中招就要及时回复，胜利后的宝石可以鉴定为“ナイルの泪”。



地下洞窟の设计图

出现条件	通关后
目的地	テオティワカン
报酬	420AP／古き大盾の设计图

在“地底の大瀑布”区域最左上方的洞穴内打倒BOSS获得设计图即可。

冰の塔

出现条件	通关后
目的地	月の塔
报酬	440AP



目前为止最难的任务，目的地“月の塔”位于北极海附近(在世界地图正上方偏左一点的位置)。这里的敌人非常强，没有80级以上来基本是送死的份，塔内需要依靠传送点前进，具体方法为：在1层进入左边的传送点传送到2层切换开关为红色；回到1楼进入右边的传送点一路传送到3楼；在3楼后先进入左边的传送点切换机关，接着利用右边的传送点切换机关到达5楼；从5楼正中的传送点进入6楼；从6楼左右两个传送点分别切换机关打开另外两个传送点的门；从6楼左边的传送点到达8楼(右边是死路)，经过记录点后到达顶层开始BOSS战。敌人的HP有30000，攻击力强劲不说，HP不足时还会使用“太古の光”对我方全体造成500左右的伤害，胜利后进入小门内可以获得幻之飞空艇“スレイプニール”。

S级任务

箱舟が残したもの

出现条件	通关后
目的地	アララト山
报酬	320AP／太阳の剑

接到任务后从“アララト山”前往至箱舟最下层的大圣堂即可找到BOSS，敌人的HP高达48000，不过由于只会单体攻击，所以解决它只是时间问题，胜利后获得艾迪的强力武器。

ムー大陆の记忆

出现条件	完成ムー的分支事件后
目的地	ムー
报酬	340AP／白き圣杖

一路前进到神殿的入口前发生BOSS战，胜利后可以获得菲奥娜的强力武器。

龙の证を持つ物

出现条件	完成天空の主からの挑战后
委托人	神龙ノエル
目的地	タブレット神殿
报酬	500AP／5000G

飞到高空三层在“ニューヨーク”附近找到神龙的朋友(注意找到之后不能存档，但可以进行回复，否则再关闭菜单它就不见了)。敌人的攻击可造成200左右的伤害，仍然需要准备足够的回复药，胜利后还要再打它一次，最后返回“タブレット神殿”向神龙报告。

黑き恶魔の衣

出现条件	冰の塔任务完成后
目的地	月の塔
报酬	480AP／小恶魔のまとい

先按原路到达“月の塔”6楼再进入左上的传送点切换机关为红色，回到6楼进入右下的传送点后直接遭遇BOSS。敌人的HP有49000，仍然是场持久战，胜利后获得梅乐迪的小恶魔服装。

白き恶魔の衣

出现条件	冰の塔任务完成后
目的地	バビロンの空中庭院
报酬	480AP／天使のドレス

S级的最终任务，目的地位于“月の塔”的正上方，需要升到第三层高空才能看到。迷宫中的敌人都是BOSS级的，运气不好还会遇到隐藏迷宫的BOSS，所以没有练级的嗜好还是不要在杂兵战中浪费太多的时间。一路前进即可到达BOSS处，除了99999的最高HP外，即便是在我方满级的情况下，它的单体攻击伤害也可造成300以上的伤害，全体暗属性魔法更是能轻松突破400。另外敌人的魔防比较高，还会使用魔法反弹，所以推荐2名男性角色主攻，梅乐迪和菲奥娜专心负责回复和辅助(笔者全员99级和它耗了半小时才获胜)，胜利后获得菲奥娜的天使换装。

麻烦的空中战 帕德的“ノーマーク”技能可以在一定时间内使遇敌率大幅下降，而且效果在空中移动时也同样有效，有需要的玩家一定要多加利用。

Destiny by sinner sought, Tragedy by power wrought.

研究中心 RESEARCH CENTER

女神侧身像 负罪者	Square Enix	策略角色扮演
NDS ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者		日版
2008年11月1日	1人	4800日元
无对应周边		

ヴァルキリープロファイル VALKYRIE PROFILE 咎を背負う者

相信许多玩家在拿到这期杂志的时候已经顺利通关了吧，本次的研究就红莲迷宫等部分做了一些补完，红莲迷宫中有许多武器是正篇中无法得到的，每周目的恶搞的剧情都可以让你笑到抽筋，多达十周目的设定将谋杀玩家的大量时间，还等什么呢，让我们来看一看这次的红莲迷宫中能够拿到什么强力的装备吧！

文 阳光成员 格兰霍特团长　编 九兵卫　美编 anubis

红莲迷宫心得

1. 红莲迷宫（セラフィックゲート）一共有10层，但每层中间都有夹层，所以一周目算下来一共有19场战斗，迷宫中途不能返回任意层，只能直接回到1层，打完最后10层后系统会提示存档，储存后再次读取该记录会自动进入下一周目。

2. 我方进入红莲迷宫后初期就可以使用正篇中的所有角色，一周目后还可以收到红莲特定的8个角色，加入时等级是固定的。

3. 红莲迷宫开始后全部角色的等级，技能，金钱完全不继承正篇，女神之羽也同样无法使用，属于一个独立的篇章。每场战斗后可以在商店购买道具补给，商店的道具则是固定的，不管多少周目都不会有变化，后期的强力装备只能靠刷BOSS得到。

4. 红莲迷宫的敌人强度会随着



周目的多少增加，个人感觉从二周目开始到七周目基本都是被敌人虐的份，打得异常艰难，我方基本找不到什么好装备，推荐要11周目的玩家注意开始就培养固定的角色，没有八周目想换人打是非常艰难的。八周目后情况开始改观，基本是在我方秒敌人和敌人秒我方的情况中相互循环。

5. BOSS掉落道具的几率比杂兵要高出许多，但也不是100%绝对掉落，可以使用阵形来提高掉落几率。

6. BOSS掉落的道具种类基本是固定的，而杂兵掉落的道具和装备则是随机的，而且随着周目的上升掉落道具的质量也会上升，一些低等级但实用的技能书最好能够在前几周目多刷几本，到后期想刷的话难度就比较高了。

7. 红莲迷宫中同样存在战场道具，装备上腕轮“トレジャーサーチ”后就可以看到，不过道具的质量就很一般了。

8. 战术方面大体就几种，对于不会主动出击的敌人采用逐个击破的办法，主动出击的敌人则可以分散开来打，异常状态的魔法等可以多加利用，对于一来就被敌人包围的关卡很起作用，小心驶得万年船，计算好敌人的攻击范围再采取行动是很关键的。（敌人的强度和我方的强度根本不成正比，第四，五周目一场战斗死个10多次都很正常）

9. 敌人的配置每一周目都不同，有层数的战斗胜利条件都是打到BOSS，夹层的过关条件统一为全灭敌人，后期在夹层中甚至会出现部分北欧神话中的上位神。（例如“雷神トール”）

10. 10周目完成后，会得到系列的最强武器“神を斩获せし者”，此武器可以给所有角色装备。

11. 每周目的第6层战斗前都会发生特定的剧情，每周目的内容都不相同，大部分内容非常恶搞。

异常状态		
类型	效果	解除方法
毒	每回合受到固定伤害	道具或魔法解除，一定时间后也会自动解除
麻痹	一定时间内无法行动	道具或魔法解除，一定时间后也会自动解除
石化	无法行动	道具或魔法解除，全员被石化后直接GAME OVER
沉默	无法使用技能和魔法	道具或魔法解除
咒い	无法攻击，且移动范围减1	道具或魔法解除
冻结	一定时间内无法行动	道具或魔法解除，一定时间后也会自动解除
硬直	一定时间内无法行动	道具或魔法解除，一定时间后也会自动解除

红莲迷宫各周目 BOSS 数据

セラフィックゲート（一周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具	加入Lv
1层	ガブリエ・セレスタ	453	1500	600	ダッシュ	–
2层	クリストフ	454	1000	1000	ファーストエイド	7
3层	ラングレイ	633	1000	1000	マインドバースト	11
4层	ロイエンバルグ	1015	500	6000	アイアンフィスト	13
5层	エーリス	695	3000	3000	ユニオンプラム	14
6层	レナス	2798	2450	10000	药师の秘药	16
7层	アーリィ	3300	2650	500	フロストペイン	18
8层	アリューゼ	4156	3150	500	アイシクルプレート	20
9层	フレイ	4400	3000	5000	贤者の秘药	21
10层	イセリア・クイーン	4796	1000	5000	ガッツ	–

セラフィックゲート（三周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	ユダンテ・シマスタ	15391	6000	6000	アンブロシア
2层	クリストフ	22724	3000	500	贤者の秘药
3层	ラングレイ	18943	2000	1000	ゴールドラッシュ
4层	ロイエンバルグ	20240	4000	800	识者の经验
5层	エーリス	14552	8500	2000	恐剑ヘルギ
6层	ヴァルキリー	21785	7000	2000	金の卵
7层	アーリィ	19387	8000	2200	蛇矛バジリスク
8层	アリューゼ	22849	7000	1800	ソリタリィストラグル
9层	フレイ	21582	12000	2500	カウンターアタック
10层	イセリア・クイーン	27583	12000	1000	识者の经验×2

セラフィックゲート（二周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	マジギレ・シマスタ	5375	1000	1000	闪刀シルヴァンス
2层	クリストフ	7757	1000	8000	ドラゴンスレイヤー
3层	ラングレイ	8889	1000	12000	シャドウクリスタル
4层	ロイエンバルグ	10494	1000	7500	ブリューナク
5层	エーリス	8843	2000	14000	ミスリルクラウン
6层	ヴァルキリー	12021	1000	10000	圣衣ブリタニアガーブ
7层	アーリィ	14357	3000	20000	名剑ヴェインスレイ
8层	アリューゼ	17002	3000	18000	エーテルヘルム
9层	フレイ	18811	5000	5000	金の卵×2
10层	イセリア・クイーン	23135	6000	1000	镜铠リフレックス

セラフィックゲート（四周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	カゲンヲ・シマスタ	18958	10000	10000	セーフティブーツ
2层	クリストフ	27163	11000	200	パワーバングル
3层	ラングレイ	29260	10000	400	识者の经验
4层	ロイエンバルグ	30723	12000	320	アンブロシア
5层	エーリス	23040	15000	800	ホワイトプリム
6层	ヴァルキリー	27378	16000	800	ヴァルキリーフェイバー
7层	アーリィ	33010	20000	880	アンブロシア
8层	アリューゼ	36368	8000	720	ロングレンジ
9层	フレイ	31688	15000	1000	セラフィックガーブ
10层	イセリア・クイーン	39197	20000	400	识者の经验

女性角色的秘密

红莲迷宫获得的道具“トゥルサード”作用是给女性角色装备上可以看到其三围，这也是系列的传统道具了，目前已知芙蕾的记录已经被女仆艾莉丝打破，数据为94、57、86。

红莲迷宫专用角色分析



ラングレイ

■角色介绍：阿尔托利亚王国的第一王子，但是因为母亲为第二王妃而没有第一继承权，忧国忧民，性格强硬，属于武力至上派，认为只要有力量就能平定国家的动乱。

职业	移动力	通常技1	HIT增加量	通常技2	HIT增加量	通常技3	HIT增加量	决之技	HIT增加量
魔术师	3	–	–	–	–	–	–	–	–

11级能力/99级能力						
HP	ATK	MAG	HIT	AVD	ROM	RST
433/95757	70/830	117/1485	91/1155	81/993	51/659	63/823

■角色评析：第一王子兰古雷（ラングレイ）作为隐藏迷宫中惟一加入的魔法师来说，能力竟然和正篇里的其他魔法师是一模一样的，除了初期携带暗属性魔法比较实用以外就没有任何优点了，用不用就看玩家自己的喜好吧。





クリストフ

■角色介绍：阿尔托利亚王国的第二王子，兰古雷的皇弟，拥有王位的第一继承权，在父亲死后为了平定动乱的国家而被卷入了兄弟两人的皇位斗争中，幼年时与兄长的关系很好。

职业	移动力	通常技1	HIT增加量	通常技2	HIT增加量
重战士	3	ロウアーズスプリット	16	ボルテックストーム	14

通常技3	HIT增加量	决之技	HIT增加量
スウィーブダイブ	20	ノーブル・ズィーガー	47

7级能力/99级能力						
HP	ATK	MAG	HIT	AVD	ROM	RST
404/99999	92/1652	29/497	48/828	29/497	61/1153	26/494

■角色评析：小王子克里斯托夫（クリストフ）实力却相当强劲，攻击技能“ロウアーズスプリット”附带浮空属性，“ボルテックストーム”HIT数相当多，两者结合单挑都能打出不少魔晶石。“スウィーブダイブ”的攻击倍率和芙蕾的激光炮一样是3.0，不过缺点在于其决之技的威力比较低，移动和攻击范围也是重战士级别的。否则王子就是VP里实力与芙蕾相当的角色了。



ロイエンバルグ

■角色介绍：原阿尔托利亚南部的指挥官，深受前王的信赖，同时也是两个王子的老师，原本厌倦了宫廷斗争的他离开了王宫，在前王驾崩后为了国家再次回到了战场的前线。

职业	移动力	通常技1	HIT增加量	通常技2	HIT增加量
枪斗士	3	スマッシュアックス	18	プリゾナーファング	16

通常技3	HIT增加量	决之技	HIT增加量
トライセクトスラスト	18	ライオット・ファング	60

13级能力/99级能力						
HP	ATK	MAG	HIT	AVD	ROM	RST
649/99999	138/1488	77/827	124/1324	62/662	103/1153	44/494

■角色评析：老将军罗恩巴尔古（ロイエンバルグ）的实力非常强，技能“スマッシュアックス”和“プリゾナーファング”的HIT数和倍率都很可观，“トライセクトスラスト”多达8HIT，是打石头的重点技能，决之技的威力比较低但是HIT数很高，移动力和攻击范围是其缺点。总体来说实力直逼蕾娜斯。



エ－リス

■角色介绍：冥界女王的随从，为了鼓动主角威尔向女神复仇的计划而被派遣到其身边，本身虽然是普通女性的样貌，但本体是冥界的守门犬ガルム。

职业	移动力	通常技1	HIT增加量	通常技2	HIT增加量
冥界看门犬	4	ヴィルベルン	16	スピーゲルボウデン	16

通常技3	HIT增加量	决之技	HIT增加量
グリューエントライデン	16	シュヴァルツ・ブリッツエン	60

14级能力/99级能力						
HP	ATK	MAG	HIT	AVD	ROM	RST
575/95757	124/1316	82/827	137/1329	64/660	78/823	63/659

■角色评析：女仆的加入应该很受玩家的欢迎，她攻击招式方面很恶搞，“ヴィルベルン”是打灰尘，“スピーゲルボウデン”是拖地，“グリューエントライデン”是端茶，不过攻击倍率很一般。攻击范围和枪战士一样但移动力比普通的枪战士多出一格，算是其最大的长处。决之技威力不高但多达30HIT，用来增加连携的HIT数最适合不过了，HIT的增加量也是全部角色中最高的60，不过就是冲着女仆的卖点，也会有N多的玩家使用她吧。

セラフィックゲート（五周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	アソビニ・キマスタ	27998	10000	30000	アイシクルブレート
2层	クリストフ	32096	20000	200	–
3层	ラングレイ	33332	20000	400	魔杖アポカリプス
4层	ロイエンバルグ	38886	25000	320	识者の经验
5层	エーリス	25924	35000	800	女神の灵药
6层	ヴァルキリー	32348	25000	800	神剑グランス・リヴァイバー
7层	アーリィ	39008	22000	880	トゥルサード
8层	アリューゼ	40928	18000	720	识者の经验
9层	フレイ	35662	18000	1000	透器エーテルフローズン
10层	イセリア・クイーン	42536	25000	400	识者の经验×2

セラフィックゲート（六周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	ホンキデ・キマスタ	39385	12000	12000	镜铠リフレックス
2层	クリストフ	45154	15000	200	ガードポーション
3层	ラングレイ	41353	20000	400	识者の经验
4层	ロイエンバルグ	52104	30000	320	识者の经验
5层	エーリス	36472	28000	800	アンブロシア
6层	ヴァルキリー	54180	32000	800	セラフィックガーランド
7层	アーリィ	52268	35000	880	金の卵
8层	アリューゼ	57584	30000	720	マイトポーション
9层	フレイ	50172	30000	1000	エーテルクラウン
10层	イセリア・クイーン	66492	35000	400	イグニートジャベリン

セラフィックゲート（七周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	シャザイニ・キマスタ	44328	20000	20000	リキュールポーション×2
2层	クリストフ	45378	20000	200	ダークセイヴァー
3层	ラングレイ	58180	20000	400	シャドウクリスタル×2
4层	ロイエンバルグ	61088	18000	320	ノーブルエリクサー
5层	エーリス	48870	22000	800	ヴィクトリアンドレス
6层	ヴァルキリー	60980	20000	800	女神の灵药
7层	アーリィ	70038	20000	880	后冠エンプレスガーランド
8层	アリューゼ	65588	18000	720	パワーバングル
9层	フレイ	67228	22000	1000	マイティチェック
10层	イセリア・クイーン	84852	25000	400	圣铠アレフストレイン

セラフィックゲート（八周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	ジダンニ・キマスタ	69698	12000	12000	魔剑アフターネファリウス
2层	クリストフ	60537	25000	200	亡王の假面
3层	ラングレイ	61182	30000	400	圣杖ミリオンテラー
4层	ロイエンバルグ	72741	20000	320	刚枪ダイナソア
5层	エーリス	82741	20000	800	ロイヤル・ヘルのティーセット
6层	ヴァルキリー	90855	20000	800	龙血のリジル
7层	アーリィ	106925	22000	880	エターナリィガーブ
8层	アリューゼ	121699	25000	720	魔剑ダインスレイヴ
9层	フレイ	135041	25000	1000	透器エーテルレイザー
10层	イセリア・クイーン	237900	30000	400	识者の经验

暗の锁

每关中如果不完成KARMA的达成要求，那么下一关会有被解放的角色来对主角进行讨伐，能力非常恐怖。如果打败他们的话可以获得道具“暗の锁”（不同的角色获得的名字不同），可惜的是这个道具只是纯收集物品。



レナス

■**角色介绍**：系列初代的主角，命运三女神的老二，掌管“现在”的女神，本作因为选定了主角父亲塞奥多尔的灵魂作为战魂而被其怨恨，成为了本作中被讨伐的对象。

职业	移动力	通常技1	HIT增加量	通常技2	HIT增加量
魂的选定者	4	ボルトスラッシュ	18	ガストウィンドウ	18

通常技3	HIT增加量	决之技	HIT增加量
バーティカルレイド	16	ニーベルン・ヴァレスティ	50

16级能力/99级能力						
HP	ATK	MAG	HIT	AVD	ROM	RST
826/99999	165/1552	93/828	130/1159	94/829	107/861	87/822

■**角色评析**：作为系列的主角蕾娜斯这次的实力还算不错，所有攻击技能的倍率大概都在0.75左右，每招的HIT数也是稳定的2到3HIT，“バーティカルレイド”附带浮空效果，可以更改为第一个技能将敌人浮空后以打出更多的魔晶石。由于是轻战士，攻击范围较小但移动力很高，一定程度上弥补了其攻击力的不足。决之技的依然是华丽与实用的结合体。



アーリィ

■**角色介绍**：命运三女神中的大姐，掌管“过去”的女神，可惜本作基本没有出场的份，只能在红莲迷宫中客串一下。

职业	移动力	通常技1	HIT增加量	通常技2	HIT增加量
魂的选定者	4	ボルトスラッシュ	18	ガストウィンドウ	18

通常技3	HIT增加量	决之技	HIT增加量
バーティカルレイド	16	ニーベルン・ヴァレスティ	50

18级能力/99级能力						
HP	ATK	MAG	HIT	AVD	ROM	RST
1144/99999	183/1488	100/825	144/1159	104/829	121/991	79/659

■**角色评析**：女神中的大姐这次的能力成长上比起蕾娜斯来说差了一点，招式和决之技竟然和妹妹蕾娜斯是一模一样的，就连前作用斧头的她这次也换成用剑，明显感觉到厂商在偷懒，想要使用女神的话在她和蕾娜斯中随便选择一个就行了，相信很多人会选择蕾娜斯吧。



セラフィックゲート（九周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	カンベン・シマスタ	137900	15000	15000	圣杖ミリオンテラー
2层	クリストフ	144320	20000	200	虎彻
3层	ラングレイ	161784	20000	400	识者の经验
4层	ロイエンバルグ	173873	20000	320	刚枪ダイナソア
5层	エーリス	243873	20000	800	后冠エンブレスガーランド
6层	ヴァルキリー	254745	25000	800	圣铠アレフストレイン
7层	アーリィ	266025	30000	880	识者の经验×2
8层	アリューゼ	269277	25000	720	坏剑ティルフング
9层	フレイ	260356	30000	1000	后冠エンブレスガーランド
10层	イセリア・クイーン	453326	35000	400	识者の经验

セラフィックゲート（十周目）

层数	BOSS名	HP	获得EXP	获得金钱	获得道具
1层	ワカイ・シマスタ	183326	20000	20000	マイティチェック
2层	クリストフ	226431	20000	200	贤者の秘药
3层	ラングレイ	208791	22000	400	イグニートジャベリン
4层	ロイエンバルグ	219984	25000	320	魔剑アクターネファリウス
5层	エーリス	131730	20000	800	トゥルサード
6层	ヴァルキリー	277029	20000	800	トライエンブレム
7层	アーリィ	292900	20000	880	セラフィックガーランド
8层	アリューゼ	317475	20000	720	识者の经验
9层	フレイ	234924	20000	1000	后冠エンブレスガーランド
10层	イセリア・クイーン	920000	20000	400	识者の经验×9



フレイ

■**角色介绍**：侍奉主神奥丁的二级神，拥有强大的破坏力，对奥丁的命令都一一执行，深得其信赖。

职业	移动力	通常技1	HIT增加量	通常技2	HIT增加量
命的创造者	5	クリティカルフレア	16	セイクリッドスマイト	20

通常技3	HIT增加量	决之技	HIT增加量
サンダーソード	14	エーテルストライク	50

21级能力/99级能力						
HP	ATK	MAG	HIT	AVD	ROM	RST
1326/99999	301/1955	96/600	269/1397	175/1247	118/1084	115/569

■**角色评析**：系列的高人气角色芙蕾果然不是盖的，同等条件下攻击力在所有角色中是最高的，移动力也是全角色最高的5格，攻击范围与枪战士一样。攻击技“クリティカルフレア”和“サンダーソード”属于防御不能技，可以作为前阵冲锋使用，对红莲后期大量会防御的敌人效果非常不错，“クリティカルフレア”的HIT数非常多，是打魔晶石的首选技能。“セイクリッドスマイト”可以将敌人打浮空，接上后两招的话就算只有芙蕾一个人也可以打出大量的魔晶石。“サンダーソード”只有1HIT，但是攻击倍率高达3.0，后期拿到她专用的武器再配合攻击上升的魔法这招甚至可以打出29000左右的伤害，无论是杂兵还是BOSS都挡不住几下，决之技更是强到逆天，后期一招通常在10万以上，绝对是本作里最强的角色。



アリューゼ

■**角色介绍**：初代就开始登场的佣兵，阿尔托利亚王国境内非常有名的佣兵，曾经几次被选定为战魂，万年的战魂角色。

职业	移动力	通常技1	HIT增加量	通常技2	HIT增加量
重战士	3	ハイウインド	18	インクレブルエイク	18

通常技3	HIT增加量	决之技	HIT增加量
サージングラッシュ	18	ファイナリティブラスト	60

20级能力/99级能力						
HP	ATK	MAG	HIT	AVD	ROM	RST
1452/99999	243/1816	68/497	211/873	147/572	150/1151	64/557

■**角色评析**：亚琉哲（アリューゼ）这次的实力也不容小视，“インクレブルエイク”的攻击倍率高，“サージングラッシュ”的HIT数很多，对准空中落下的敌人或眩晕中的敌人一下能打出一大堆魔晶石或紫炎石。决之技的威力虽然不如芙蕾的霸道但也差不多了，可惜的是其职业是重战士，攻击力和攻击范围方面就比较弱势了，不过其高人气相信还是有很多铁杆玩家冲着他去的吧！

角色使用要点

1. 本作的角色在攻击范围和移动方面的能力取决于角色的职业，具体可以参考上期的杂志。红莲迷宫中部分加入的角色能力有一定差别，在后文中都有提到。

2. 本作中大部分职业相同的角色在装备相同的条件下能力竟然是一模一样的，角色之间的区别就在于其攻击技和决之技的不同了。魔法系的角色则根据其习得魔法的类型有差别，所以魔法系职业的实力基本一致，区别只在于角色的造型，因此这里不对其做过多的评价。





红莲迷宫中的仓鼠

本次红莲迷宫的仓鼠实力也依然强劲，它会和艾莉丝一起出现，一周目时HP就高达10W，回避率超高，想要打倒他起码要到八周目左右才有可能，不过打倒它获得的回报并不好。

FABLE II

文 丁丁 美编 木仙

神鬼寓言II	Microsoft/Lionhead	动作角色扮演
X360	Fable II	繁体中文版
	2008年10月21日　1～2人	1390 新台币
	无对应周边	对应玩家年龄：16岁以上

在上一期的攻略中已经为大家初步介绍了石像怪的捕获办法。打碎全部50个石像怪不仅可以获得25点成就，还可以打开6个石像怪宝藏任务中的宝箱，更关键的是打破第6个宝箱后面的墙，最后可以得到一把威力强劲的远程武器——射必死。如果你通关之后感到无事可做，下面就按照这份石像怪指南来踏上寻宝猎人之旅吧。

石像怪在阿尔比恩的大陆分布极广，它们有发着晶亮白光的双眼，当你靠近时还会不断地用嘲讽的语气来戏耍你。如果戴上耳机或是你的音响立体声效果比较好的话，定位石像怪的位置会更方便。以下我们分区域为大家标示出石像怪的位置。

《神鬼寓言II》猎杀石像怪指南

橡木镇

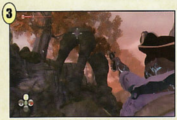




1 到如图的位置，面向石桥洞西侧，就可以找到石像怪。



2 绕到雕刻家所在的谷仓后面你就会发现这个石像怪。



3 走到图示的湖边你会找到在废墟上的石像怪。

血石





1 沿幽灵沼泽道路往港口顺路而下到岸边，跳下水向右边游到一片小沙滩上，在右侧伸出水面的岩石上看能找到突出的石像怪。



2 在如图所示的海边木塔之上你可以找到这一个石像怪。



3 在血石的南部你可以找到一个船坞，站在船坞门的左侧向巷子里面望就能找到。

路克山脊





1 这个石像怪位于初期的霍比人的洞穴入口前右边不远的山崖上。站在如图位置就能看到，由于烟雾浓密需要细心点找。



2 从玄天巨塔归来后，走到如图的矿车轨道尽头就可以找到电缆架上附着的石像怪。



3 收集这个石像怪，你得先获得进入暗影阁的资格，然后穿过进门的庭院，往右手边的远端走就能发现墙上的石像怪。

亮木森林





1 先传送到西崖小径，到如图处的废墟之前就可以找到附在墙上的石像怪。



2 游到如图的湖心岛上，绕到塔的南侧抬头就可以找到石像怪。



3 只有买下亮木高塔你才能打碎这尊石像怪，买下后上到最高的一层阁楼，向南侧的玻璃窗射击就可以打碎外面的石像怪。

©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

幽灵沼泽





1 在如图标注处会有一个谷仓，你可以在内部的木架上方找到石像怪。



2 在水淹农田区域的北边有一个大房子的外面会找到它。



3 通过一段廊桥，如图处的道路右手边的一片遗迹中一座拱门上你会发现石像怪。



4 从西南部的一个圆形的墓地穿过下坡时转身，抬头看右手边的墓穴上会有一个石像怪。

西崖





1 传送到西崖的亮木森林小径，走一段路之后，在左侧会有石门，穿过拿到宝箱之后，回头就能看到门上挂的石像怪。



2 先到路克山脊地图中 2 的位置，这里会有一座塔，这个石像怪在塔旁的断墙上，站在楼梯上可以射碎它。



3 在进入嚎叫大厅的入口外，转过身向左边的墙上看会发现石像怪躲在墙壁转角的石柱上。



4 从玄天巨塔回来后，在西崖的海岸下船走上去营地的坡道，路途中会听到石像怪的声音，抬头会发现它在坡道旁的山崖上。

包尔斯顿市集





1 市政广场家具店上二楼在一个房间进门后转身，石像怪就在门框的角落。



2 走在桥的中段从北侧往 2 号石像怪所在的位置射击即可。



3 从包尔斯顿市集城门内的北侧第一个走廊进去，沿着梯子爬上城墙走到尽头就是石像怪的所在地。



4 在城门附近的马车夫身后的房间里你可以找到这一个石像怪。

包尔斯顿墓园





1 如图所示处墓室的右侧房顶上。



2 位于一个大墓室的顶端，距离稍远仔细观察一下就能找到。



3 进入如图处的花园，转身向左侧的房檐上看就能找到。



4 在如图处的地方是一个大门紧闭的墓园，这个石像怪非常狡猾的躲在门后的屋檐下，有时会被树枝挡住，站在门口左侧的木牌前瞄准向上看细心一点就可以把它揪出来。

包尔斯顿老镇





1 站在在如图所示处，靠近仓库的木塔下你就可以看到面向北面的石像怪。



2 在如图处你就可以听到石像怪的叫嚣，实际上它就在旁边的费陵官邸里面的楼梯转角处。你可以查看一下门口的所有权证书来确定房间的名字。



包尔湖





在包尔湖1号石像怪所在的同一个拱门的东侧，抬头看塔楼的高处也挂着一个石像怪。



在如图处的瀑布西侧山崖上有一个。



如图所示的地方有一处废墟在建筑西侧的拱顶上会有一个石像怪。



在如图处的一片断壁间，从湖边抬头看就可以找到。

强盗海岸





沿着着西崖小径南边一条长长的小岔路走到头会有一个小洞穴，在洞穴内的左侧岩壁上你会找到石像怪。



强盗海岸西崖小径的一个建有石塔的强盗据点，爬上有宝箱的二楼，右侧的石柱上就可以看到。

暗影法庭



暗影法庭内启动开关穿过第一个钉刺过道，转身你会发现石像怪就在你刚刚经过的门上。

荒废要塞



首先得接下“谋杀”这个任务，然后根据指引进入刺客的老巢——荒废要塞，进门后往东边的那条路走，当走到一半的时候会听到石像怪的声音，向右看，它就在右边的树丛中。

英雄公会（包尔湖）



就是游戏初期特蕾莎给你封印可以解开的包尔湖中小岛上的洞穴。在公会内的第一个空间较大的洞穴里，你会听到石像怪的声音，往左侧的钟乳石柱后面看就可以找到。

雪莱墓室



位置在包尔斯顿墓园，完成“爱很伤人”任务后，买下墓园庄园。进入庄园的雪莱墓室，在打开隐形光桥的的房间，面向门口的方向向右看，墓室顶的火把旁就是石像怪。

执政官的绳结（亮木森林）



完成“传送门”任务后方可进入。到达亮木森林高塔第二层平台。传送点的左侧会有一个有缺口的护栏，走近就可以从那里跳下到“执政官的绳结”这个隐藏迷宫，从水里上岸后，转身就可以射死这里的石像怪。

葛蕾夫人之墓（费尔法斯花园）



这个石像怪就在墓穴的入口处，它的面前就是一个向下的洞，在跳下之前记得打碎它。

狮头岛



从狮头岛上的瀑布上跳下后，在一段上坡路上转身抬头往瀑布左上方看会发现这个石像怪。

嚎叫大厅（西崖）



石像怪在最大的有钉刺分隔带的房间里，从房间的一进门往左看就可以发现它。



费尔法斯花园



就在费尔法斯城堡正面的正上方墙上，非常容易看到。不过你也得具备足够的聚焦瞄准能力，站在合适的距离就可以射碎它。



买下费尔法斯城堡后，沿着入口大路走到大厅，向左进入图书馆石像怪就在书架的上面。

英雄古墓



需接到“拯救查尔斯”的任务才能进入，在古墓中经过一个中间有水的大厅，一进过道转身在刚穿过的门上方可以找到石像怪。

霍比人洞穴（路克山脊）



就在霍比人洞穴中由很多木桥组成的螺旋房间的顶上，沿着螺旋的道路往上走到一定高度，向房顶看就可以找到。

暗影阁



进入有厄运轮盘的祭祀室，抬头往进房间的门上方看，就能找到。

双刃客古墓



进到古墓最终的房间里面转身向门的上方看去就会发现这一个石像怪。



使命召唤 战火世界

与前代搜集30台电脑类似，本作中的搜集要素为总数为13张的死亡扑克（Death Cards）。游戏中共有15个关卡，除了驾驶坦克的Ring of Steel和驾驶飞机的Black Cats外，其余每关各有一张扑克牌。全部搜集全后，不仅可获得相应成就／奖杯，还可开启相应的作弊模式，不过这些作弊模式并非都对玩家有利，部分卡牌的作弊效果是负面的，换言之就是为了加强游戏难度而设置的。下面就为大家讲解这13张卡牌的位置与作用说明，另外提醒大家一句，本期杂志DVD中也收录了相关影像，大家可以配合文字来寻找。

文 多边形
美编 心の永恒

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录
研究中心 RESEARCH CENTER

使命召唤 战火世界	Activision	主视角射击
多机种 Call of Duty: World at War		美版
2008年11月11日	1～4人	59.99美元
对应PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

死亡扑克 Death Cards

完全搜集指南

卡牌	红心8
关卡	Semper Fi
作用	击中敌人头部会产生爆炸效果。
位置	关卡一开始，右边的茅草屋中。



卡牌	小王
关卡	Their Land, Their Blood
作用	手雷可以砸死人，但不能炸死人，数量无限。
位置	炸毁从农舍中出来的坦克后，在农舍里的围栏里。



卡牌	黑桃A
关卡	Eviction
作用	敌人变成僵尸，皮糙肉厚，并持有武器。
位置	任务中期，在某处建筑物二楼，从一个地板缺口跳到一楼，回身即可找到。





卡牌	梅花10
关卡	Bloutorch & Corkscrew
作用	合作模式下，通过射击来救治重伤倒地的队友。
位置	炸掉三个碉堡的任务中，搞定第一个后，在路途靠左的坡上，有一堆石块，上面有个头冲下的尸体，卡牌就在旁边。



卡牌	梅花4
关卡	Little Resistence
作用	敌人对子弹的防御力提高。
位置	在一处有两个机枪火力碉堡的门前，右边的草堆里



卡牌	红心Q
关卡	Burn 'em Out
作用	体力不断损失，只有击中敌人才能恢复体力。
位置	端掉三个碉堡的任务中，在第二个碉堡中。

卡牌	方块3
关卡	Breaking Point
作用	5秒钟内杀死3个敌人即可进入无敌暴走状态。
位置	任务中后期，用迫击炮弹端掉敌人阵地后，在一处红房子里面。



卡牌	红心K
关卡	Hard Landing
作用	重伤倒地的时候，手枪的子弹变成榴弹。
位置	在关卡中期，一个二层建筑物的房间里。



卡牌	方块9
关卡	Relentless
作用	敌人对爆炸的防御力提高。
位置	关卡后期，进入洞穴后，在连接两边洞穴的通道中间。





卡牌	梅花6
关卡	Heart of the Reich
作用	射出去的子弹变成彩弹。
位置	关卡一开始，街对面通往地铁轨道的楼梯下。



卡牌	方块5
关卡	Vendetta
作用	被打死的敌人不掉落武器。
位置	跟苏联老兵进的第一个屋子，柜台后面。



卡牌	黑桃J
关卡	Ring of Steel
作用	只有爆头才能杀死敌兵。
位置	任务中期，攻进楼群后，直接去一楼的院子左边寻找。

卡牌	黑桃2
关卡	Downfall
作用	关掉画面上的所有信息（弹药量、准星等）。
位置	杀到二楼后，有两名士兵会踢开一个门，等他们退出后再进去找。



©2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

成就／奖杯 难点解析

X360的成就系统与PS3的奖杯系统，可以说是殊途同归相得益彰，成为成就／奖杯饭探讨不息的话题。本作的成就／奖杯设定比起前作来，减少了一些乏味的内容（例如以普通难度通关等），增加了很多技巧性和趣味性的内容（例如下面即将介绍的这些），虽然有些成就／奖杯的奖励看起来不起眼，但能拿到这几个却是你游戏实力的体现。本期研究就为大家讲解几个有点难度的成就／奖杯拿法。

（注：X360 版有两个秘密成就，分别是在联网对战模式中升级达成一级转生和十级转生，不过这两个成就的点数都是 0 点。）

名称	No Safe Place	成就	15点	奖杯	铜

在 Hardlanding 关卡的中后期，在面对敌兵一个机枪碉堡的时候，会有一段即时剧情发生，原本拿着火焰喷射器的队友牺牲，需要你去代替他烧死碉堡中的敌兵。这段剧情过后，不要扔掉火焰喷射器，继续前进，在一片空地的中间会有几颗孤立的树，敌人就躲在上面，拿起火焰喷射器给他们点颜色看看。

■要烧的树就是这里了，注意动作要快，不然会被你的队友“抢功”了。



名称	The Professional	成就	15点	奖杯	银

这个成就的要求是在 Vendetta 关卡一开始，苏联老兵雷扎诺夫要你用狙击枪射杀门前将军的随从和狗，并且不允许更换弹夹。狙击枪内共有五发子弹，而这一段士兵数总共为 7 名，外加一条军犬，具体打法如下：最右边两名士兵，谈话的时候头部有一瞬间是重合的，一枪干掉；中间两名士兵，其中一名会在车旁靠一下，这一瞬间他们俩也是重合的，一枪干掉；最左边两名士兵，走动的士兵在第二个来回的时候，腿部与另一名士兵的头部在某个瞬间也是重合的，一枪干掉；最后冲出来的士兵，一枪干掉；冲过来的狗，用刀干掉。这样狙击枪里还剩一发子弹，便不会做出更换弹夹的动作。



■这名敌兵和军犬也有一个瞬间是重合的，如果你枪法准，可以再省一发子弹。

名称	No Safe Place		
成就	15点	奖杯	铜

在 Eviction 关卡的后半段，冲入地铁隧道之后，每隔一段时间隧道内会发生震动而导致灯光熄灭，趁这个间隙累计干掉 10 名敌兵即可，注意两边的月台都有敌兵，别死守着一边打，而且另一边月台的敌兵一般是不会主动攻击你的。

名称	Rough Economy		
成就	15点	奖杯	铜

紧接 The Professional 完成后，雷扎诺夫要你跟着他跑到旁边的小屋去。不要跟着他走，留在原地，在刚刚你杀死卫兵的前方，会有一票巡逻兵赶来，大约有六七名敌兵，怎么也会遇到三人重叠在一起的情况，用你刚刚剩下的一发子弹获得这个成就／奖杯吧！

名称	Gunslinger		
成就	15点	奖杯	银

同样还是在 Vendetta 关卡，在你与狙击手对决的房间里，沙发右边的桌子上有一把手枪，这是本关内惟一可以拿到手枪的地方，错过这村就没这店了。在关卡最后，使用手枪瞄准的难点是看不清将军，注意将军的衣服颜色比较深，射杀的几个要点在于：第一、坦克右侧会闪出一名狙击手，先干掉他，否则他会干扰你的瞄准；第二、将军跑动的路线是固定的，可提前熟悉；第三、最后将军上车的时候，一定要把司机干掉。最后注意开枪的时候，频率不要太快，否则抖动会让你失去准星。（只需手枪干掉将军，其他人可以用狙击枪干掉。）

名称	Iron Fist		
成就	15点	奖杯	银

在 Blood and Iron 关卡中，你需要驾驶苏军坦克去攻打德军的前沿阵地，同时摧毁所有的碉堡与塔楼。这个成就除了细心没别的，要注意的几点是：1、圆筒形的水塔也是要炸掉的；2、电塔之后的那个碉堡，炸掉两边的就可以了；3、在路障之外你无法开过去的地方，也有一处水塔，不要漏掉；4、关底附近，在树林里也有躲藏塔楼，仔细观察。

名称	Lights Out!		
成就	10点	奖杯	铜

每艘大船的船头和船尾各有一个探照灯，射击的时候注意角度即可。

名称	Sum of All Zeros		
成就	15点	奖杯	银

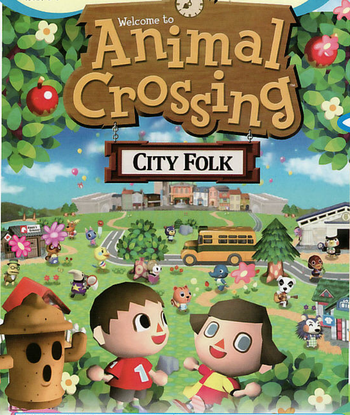


■注意一开始的敌机群不要错过，这里至少可以打下 15 架以上敌机。

击落 45 架日本零式飞机，即使在最简单难度下，也并非易事。由于我们只考虑追求成就，所以把完成任务放置脑后，注意以下几点：第一、日军的 PT 快艇一定要干掉，熟记它们出现的位置，提前干掉，为打飞机留出时间；第二、救人的任务可以放弃，同样也是为了节约时间；第三、机头位置的机枪，按 R2 键可以发射火炮，千万别舍不得用；第四、从两侧飞来的零式飞机，根据他们射击弹道的轨迹判断他们的高度和方位；第五、一定要记住留出射击的提前量。

文 玛娜　美编 NINA

对于老玩家来说，本作的惊喜可能没有想像得那么大，游戏和前作其实差别并不大，除了加入了一些新道具、新表情、新商店以及Wii Speak之外，整体感觉与前作其实并无不同，而且家用机比起掌机来说少了许多便携的优势，对于《动物之森》这样一款每天都要玩上一会的游戏来说，不利点还是显而易见的。不过凡事都要从多个角度来看，本作在画面、交流、表现等方面上都有了巨大的进化，这对于不少玩家来说已经足以值回票价了。



动物之森 城市人	Nintendo	网络角色扮演
Wii	街へいこうよ どうぶつの森	日版
	2008年11月20日　1～4人	5800日元
	对应Wii Speak	

基本操作

双节棍手柄	
摇杆	移动
C键	决定、调查
Z键	取消(与摇杆一起按为跑步)
遥控器手柄	
↑	切换视点
←→	更换装备的道具
↓	解除装备的道具
A键	决定、调查
B键	取消(与摇杆一起按为跑步)
+、-	呼出菜单
1	拍照
2	察看拍下的照片

菜单一览

①持有道具：最多可以存放道具15个，信件10封。

②图样：图样可以随便贴在游戏中的各个地方，最多可以保存8张，Mii则需要在美容室中进行设定后才可以使用。

③虫、鱼图鉴：在游戏中捕虫和钓鱼之后可以将发现的虫和鱼收入图鉴，另外，这些虫、鱼、化石也可以送去博物馆收藏。

④照片：在游戏的任意时刻(包括对话中)按下1键便可拍照，此后进入该界面选择将照片保存在SD卡上即可，照片一次只能保存一张。

⑤名单：记录了好友的名单。

⑥聊天：玩家可以自己通过键盘输入讯息与其他玩家聊天，在联机时使用。

⑦地图：查看村子的地图。

玩过NDS版《动物之森》的玩家看这里

本作中在建立新人物之前可以选择继承NDS版的存档，不过需要NDS版的正版卡带与存档，之后通过Wi-Fi和Wii联动就可以将NDS的存档导入Wii中。与前作的存档联动之后，玩家在本作中可以继承前作人物的相貌、姓名、商品目录(包含除了与事件道具和非卖品之外的所有道具)，村子的形状和名称等，但是不能继承道具和金钱。如果是比较恋旧的玩家建议选择继承存档。

除此之外，如果没有开通Wii的Wi-Fi功能而无法去其他玩家的家里做客，或是无法拿到WiiConnect24发布的道具，可以将Wii版的存档传到NDS上，通过NDS完成这些功能。


◀如果有前作的存档，就可以以一个熟悉的模样居住到村子里了。

问题与相貌的关系

按照系列传统，游戏开始时会有角色与玩家对话并让玩家做出选择，而这些选择关系着人物最终的相貌，下面就以表格的形式为大家详细解释这些选择题与相貌的关系。

问题1.“キミも　今から乐しみなんじゃない？”
上：乐しみ
下：そうでもない
问题2.“それで、住むおうちは　もう决まってるの？”
上：これから探す
下：考えてなかった
问题3.“それにおうちのことを考えてなかったってことはもしかしてお金も……”
上：それは大丈夫
下：なんとかなるよ

No	顺序	男生	女生
1	上-上-上 ↑-↑-↑		
2	上-上-下 ↑-↑-↓		
3	上-下-上 ↑-↓-↑		
4	上-下-下 ↑-↓-↓		
5	下-上-上 ↓-↑-↑		
6	下-上-下 ↓-↑-↓		
7	下-下-上 ↓-↓-↑		
8	下-下-下 ↓-↓-↓		




平平淡淡的一天

在《动物之森》中的大多数时候都非常平淡悠闲，没有什么特别需要处理的急事，也没有什么一定要完成的重大使命，我们的目标就是悠悠闲闲、平平淡淡但也充实地度过每一天，下面，就让我们来看看平淡的一天中都会发生什么事。



时间	事件
6：00	回收箱里的物品重置(周一和周四)
	岩石和树木重置、花果的状态发生变化
	动物来到村中访问(如果有的话)
7：00	村中的狸猫商店(便利店的情况下)开店
8：00	城市里的美容沙龙开店
	村中的狸猫商店(商店、超市的情况下)、服装店开店
	萝卜的价格开始变化
9：00	村中的狸猫商店(百货商店的情况下)开店
	城市里的格雷西与格雷丝、HRA本部、擦鞋店开店
10：00	城市的剧场、家具店、占卜屋开店
12：00	萝卜的价格再次变化
20：00	咖啡店开始营业(周六可以看到K.K.Slider的演唱会)
21：00	村中的狸猫商店(百货商店的情况下)关店
	城市里的格雷西与格雷丝、HRA本部、擦鞋店关店
22：00	村中的狸猫商店(商店、超市的情况下)关店
23：00	城市的剧场、美容沙龙关店
	村中的服装店关店
24：00	城市的占卜屋关店
1：00	城市的家具店关店
	村中的狸猫商店(便利店的情况下)关店

©2008 Nintendo

特别事件

《动物之森》的世界是和现实世界一样不停发生变化的，和现实生活一样，每到特定的日子里会有特别的事件发生，下面就为大家公开这些事件的发生日期，当然了，除此之外还有一些随机发生的事件与季节事件，都会在公告牌上通知给大家，在这里就不再列出了。

特别事件日程表

时间	事件	备注
每周六20：00之后	K．K．Slider演唱会	咖啡屋中有流浪吉他演奏家K．K．Slider的演唱会现场
每周日早上	山猪婆婆	早上06：00～中午12：00之间，村里会出现背着萝卜前来贩卖的山猪婆婆。
8月和12月以外，每月的第4个周日 1、3、5、11月的第3个周六12：00～18：00	跳蚤市场	可以和村里的居民进行买卖，卖掉自己不用的东西
2、4、10、12月的第2个周六12：00～18：00	钓鱼大会	与村民竞争钓鱼，钓到的鱼最大的人可以得到奖品
6～9月的第3个周六12：00～18：00	捕虫大会	与村民竞争捕虫
8月的所有周日	夏季焰火大会	－

新要素 Wii Speak



Wii Speak可以通过两种方法购买，一是购买整合了Wii Speak的《动物之森 城市人》，另一个就是直接购买。拿到Wii Speak后，将其中的一端如图所示放置在Wii的感应条上并连接USB接口便可以使用，Wii Speak的功能就是让玩家实现在游戏中与其他玩家语音聊天等互动，最多可以支持4台Wii同时参与聊天。当然了，如果没有购买Wii Speak，在本作中也有交流的方法，就是使用聊天界面中的键盘与其他玩家进行交流，相信很多人都会情不自禁地选择拼音吧……

新要素 拍照功能

拍照功能也是本作中新增的一大要素，玩家在游戏中的任何时候都可以按下1键拍照，之后再进入菜单将拍下的照片存入SD卡即可，之后还可以通过Wii的Wi-Fi功能将照片传给朋友一共分享，也可以记录下游戏中快乐的一刻随时回味，不过要注意的是，按下1键虽然随时都可拍照，但是每拍一张照片就会将之前拍下的照片覆盖，所以要记得随时储存进SD卡中，否则就要白辛苦一场了。



▶看到猫头鹰馆长正在打鼾？赶紧拍照留念吧。

新要素 城市生活一览



▲在剧场看演出还可以学会一些有用的表情。

本作中最吸引人的要素除了Wii Speak之外，当然就是新加入的城市了，在游戏的巴士站乘上巴士后就可以来到城市，和可以让四个玩家通过联机聚到一起的村庄不同，城市是只能供一个玩家前往的地方，相应的，城市里也有许多之前不曾见过的有趣店铺，甚至还有传说中的秘密通道可以通向我们所不知道的地方（只要在晚上8点后进城，就有一定可能看到城市最右边被橙色路障挡住的地方可以进入，进入之后就可以见到地鼠并得到它送的银铲子）。

格雷西与格雷丝

在这里可以买到村子里服装店“格雷丝”中买不到的家具、洋装、饰品等物，店中会出现名叫凯特的新角色，这家商店中的商品是固定的，每季（也就是三个月）会更换一次。



占卜屋

系列中首次加入的占卜屋，在占卜屋中可以占卜今天的运势、与在意的人的性格相合度。根据占卜的结果，玩家当天的运气和与在意的人的性格相合度会产生变化。

运气好的影响：其他居民变得坦率，得到礼物率提升。

运气坏的影响：其他居民变得冷漠。

性格相合度好的影响：与其他居民的关系变好。

性格相合度坏的影线：与其他居民的关系变坏。

美容沙龙

可以在这里改变人物的发型和化妆，也可以在这里设定自己的Mii形象，之后就可以在游戏中使用Mii形象了。

拍卖行

在这里可以进行道具的拍卖，还可以投标购买被拍卖的物品。

剧场

进入剧场一次需要800贝露，剧院里的剧目每星期都会更换，玩家在剧场中看秀的时候还可以做出鼓掌等动作与舞台上的演员互动。

HRA本部

HRA（快乐屋协会）是一家对玩家的房间布置做出评分的机构，在之前的作品中它们都通过信件与玩家进行联系，这一次终于可以亲眼见到HRA本部了，对老玩家来说应该是件相当值得高兴的事吧。另外，HRA本部每隔一段时间就会制定一个房屋布置的主题，在这个主题竞赛中取胜的人的房屋还会在本部中得到展示。

擦鞋店

消费500贝露便可擦鞋，擦完之后可以提高别人的印象值。

家具店

狐狸经营的会员制家具店，店里有许多新奇的物品，入会需要交纳3000贝露的入会金，此后会收到记有密码的信函，只有通过密码才能在这家店里购买东西。

气球屋

海象经营的气球屋，会赠送玩家气球和肥皂泡沫。

动物之森快速赚钱大法

如果你是初次来到动物之森的玩家，面对着无良商人狸猫强行推销给自己的小破屋的巨额贷款一定会感到非常愤怒，不过这一点小钱其实根本不是什么问题，因为我们有各种经过了实践的赚钱大法可以让你快速发家致富并盖起两层小洋楼，只要你按照下面所说的赚钱大法，本着不怕苦不怕累的精神履行到底，那么成为村子里的大地主指日可待！



▲有时天上会有礼物飞过，用弹弓打下来也是赚钱的一种方法。

方法1.倒卖水果

村子里到处都有水果，摇一摇树就能拿到大把，而且固定三天后就可以长出来，可以说是相当稳定的收入。当然了，自己村子的特产水果肯定价格抬不上去，所以最好的方法还是和朋友通过Wi-Fi交换水果资源，《动物之森》的水果一共有6种：柑橘、苹果、蜜桃、梨子、椰子、樱桃，玩家的村庄则是随机分派的一种，如果自己村子的特产水果是柑桔，朋友村子的是蜜桃，那么将蜜桃带回自己的村子卖可是能卖到一个好价格的喔。只要我们将这些外来水果种到地里养大，慢慢发展出一片果园，就可以过着每天坐享其成的生活了。另外，有时候在海边也能捡到被风刮来的椰子，刨个坑埋了也是可以发展成一颗椰子树的。

方法2.炒萝卜

和现实世界一样，《动物之森》中也可以炒股，这个股票就是萝卜。每个星期天的上午，山猪婆婆都会抱着萝卜来村子里兜卖，抓紧时间以低价购入一大堆（90～110贝露之间应该就算是低价了）。在接下来的一个星期里，萝卜的价格会发生很多次变化，当价格涨到一定的时候就可以全部抛售出去，可是一瞬间就可以赚回大笔钱的方法喔。当然了，由于游戏里炒的是萝卜，所以放得太久就会烂掉，最好还是在一个星期之内卖掉吧。

方法3.靠山吃山

在《动物之森》中赚钱的方法有很多，像是钓鱼、抓虫、在海边捡贝壳、摇树（树上有时会掉下100贝露的钱袋或家具）、挖化石之后都可以拿到狸猫商店里去卖，化石的价格可以说是比较高的，不过可惜一天能挖到的数量并不多。



方法4.资源回收

除了将大自然的东西占为己有之外，还可以将别人不要的东西也回收利用一下，村里有两个可以回收物品的地方，一是邮局的回收箱，动物们丢弃的家具、服装、信纸等东西都可以在这里找到，另一个是门卫Booker先生，他会收集别人遗失的东西，我们可以全部认领回来，转眼之间就尽赚不少银子呢！

方法5.敲石头

用铲子敲击一些石头可以敲出钱袋，在一定的时间内钱袋会按照成倍的数量递增，也是非常不错的赚钱方法，不过每次敲击玩家都会向后退一步，大幅降低效率，所以可以在身后挖几个坑阻止后退之后再开始敲击。

《啪嗒嘭2》初期攻略



11月13号，在人气PSP音乐游戏《啪嗒嘭2》推出的前两周，SCE通过PSN放出了本作的体验版。这个体验版是我所玩过的最厚道的体验版，没有之一！我在这个试玩版上花去了十几个小时，也没有挖掘出它全部的秘密。游戏不仅放出了流程初期的八个关卡，而且游戏系统非常细致和完整，基本上没有保留。如果不考虑八关之后还有四十个左右的主线和分支关卡，我们完全可以把它当成一个系统测试版来体验。让玩家放心的是，体验版的存档可以用于正式版，这让十几个小时的努力不至于白费，这也是我敢把这篇"特快"称之为"初期攻略"的原因。考虑到杂志出版周期与游戏发售时间的冲突，以及《啪嗒嘭2》系统的多样性与复杂性，我觉得有必要先行一步制作这个初期攻略，而下期的完整攻略中自然也会略去这部分内容。这种形式在UCG上比较少见，如果您对这样的形式有什么意见，请与我们及时交流。

文 胜负师 美编 NINA

啪嗒嘭2	SCE	音乐
PSP PATAPON 2 DONCHAKA		日版
2008年11月27日	1～4人	4980日元
对应网络下载（3800日元）		对应玩家年龄：全年龄

系统初探

基本操作

《啪嗒嘭》的操作十分特别，□、○、△、×四个键分别对应PATA、PON、CHAKA、DON四种鼓点，每四个固定的鼓点可组合成一条指令，控制啪嗒嘭士兵完成各种动作，指令会随游戏流程增加，其他操作仅有左右方向用于镜头移动，可观察画面前后的情况。注意，指令一定要按照固定的四拍子节奏来输入，画面外围有一个闪烁的白框，



这其实就是节奏的提示，白框闪一次即为一拍。（指令表中的每一个符号表示半拍，"·"表示空半拍）输入正确指令后，接下来四拍是士兵的行动时间，此时不要按键，不然士兵的动作会被中断。士兵行动完成后成功输入下一指令条，就能形成连锁（COMBO），而游戏的基本进行方式即为"输入四拍指令，停四拍，再输入四拍，再停四拍……"。

试玩版中共有前进、攻击、防御三种指令，前作中还有疾退、蓄力、祈祷三种指令，但指令是否变化，是否有新指令尚未判明，因此这里只列出前三条指令。

命令	指令
前进	□·□·□·○·
攻击	○·○·□·○·
警戒	△·△·□·○·

FEVER系统

在正常状态下，当达到10连锁时就会进入FEVER状态，此后连击数不再上升，只要不中断就会一直保持FEVER状态。从3连锁开始，如果能够按出完美节奏，即鼓点音效饱满有回声，就可以提前进入FEVER状态。FEVER时的攻击大幅强化，同时还是使用祈祷或必杀技的前提条件，是游戏中重要的系统。在离敌人较远处时，使用除前进和祈祷外的指令，在达到FEVER状态后再对敌人发起攻击，是十分常用的战术。另外，本作还增加了警示系统，即玩家指令输入节奏不稳、有一些小失误时，会有提示音，而FEVER字样的旁边也会出现骷髅标志，而不是像前作那样一下子中断FEVER，只要下一个指令输入正确，那么FEVER状态还可以保持下去。



继承存档

《啪嗒嘭2》可以继承前作的存档，在试玩版中也是如此。继承的内容包括玩家在前作中所起的名字，所有的金钱，和所有的素材。而装备、士兵等级等更重要的内容并不会继承。因为本作新增了素材的种类，并有更高级的素材存在，而游戏中金钱并不会太缺，所以继承存档的优势仅在游戏初期可以少花一点时间刷老素材和赚钱，对游戏平衡性的影响不会太大。（注意：因为目前只有日文版的试玩版，所以只能继承日版存档，繁体中文版的存档没有用。另外，PSP的部分系统版本可能会造成存档读取错误的情况。）

英雄啪嗒嘭



英雄啪嗒嘭是本作新增的重要系统。英雄在游戏初期就会加入，是一个特别的作战单位，拥有多项一般士兵不具备的能力。

(1)英雄的兵种是不固定的，凡是已经制造的兵种以及技能树中已经进化的能力都可以选择，而等级也是随已进化的最高级别。

(2)不同兵种的英雄具有不同特性的必杀技，必杀技需要一项指令的四拍都完美输入才能发动，成功的话会有特殊音效，英雄头顶也会出现传说中勇者的英灵，只有连续完美输入指令，才能够连续使用必杀技，不然就会中断，对输入的准确度有一定要求。而必杀技的威力和作用巨大，因此稳健的操作在这一作中显得更为重要。



(3)英雄可以复活！当英雄的体力为0时，不会像一般士兵那样退却，而是会出现倒数读秒，冷却时间一到，英雄就又生龙活虎了。不过复活并不是万能的，死亡次数越多，复活所需的时间也就越长，当其他士兵都阵亡了，那英雄就不能复活了。而最麻烦的是遇上一些敌人或BOSS的一击必杀型攻击时（比如巨龙的吞食），那么英雄就无法复活了，会和其他士兵一样变成帽子。

(4)英雄的装备与各兵种的可装备物品相同，除此之外还可以装备特殊的面具。面具拥有各种特殊效果，比如增加体力上限、提升攻击速度、防止异常状态等等。面具只能在运蛋模式中取得。

部落与地图

除了战斗，玩家会在啪嗒嘭族部落活动。在部落中按L/R可选择设施或迷你游戏，SELECT键为存档，按START键可退回标题画面，进行难度设置或读档。

点击部落中的道标，可进入地图画面，选择前往的地点。地点上方的烤肉标志表示游戏内容为狩猎，剑表示是与敌方部落进行战斗，举重标志为挑战任务，城堡标志为攻城战，眼球表示BOSS战。攻城战和BOSS战重复挑战后等级会上升，敌人及BOSS的能力会提升。

在地图上还可以看到各地点的天气情况。下雨时部分地区的敌人或猎物配置会发生变化；刮风时弓箭的射程会受影响；雷雨天气会随机落雷，对敌我双方都会造成伤害力，且具有火属性；本作还增加了大雾天和大雪天，雾天能见度差，离敌人较近时才能发现他们，而下雪时会随机出现冻结效果，对冻结抗性不高的话会影响战力，一定要特别注意。



©Sony Computer Entertainment Inc.©Rolito/interrink.

难度选择

本作新增了难度选择，进入OPTION中可以选择。EASY、NORMAL、HARD三个难度的主要区别在于节奏判定的宽松程度，EASY的完美指令比较容易输入；NORMAL的判定与前作基本相同，比EASY严格不少；而HARD的判定虽然与NORMAL差不多，但想要使出必杀技就需要输入三条完美指令，虽然不用连续输入，但发动必杀技的机会比



前两个难度明显减少了，难度自然因此而提升。建议一般情况下选NORMAL难度，遇到阻碍时就改为EASY，难度改动立即有效。运蛋模式的难度固定为NORMAL。

整备画面

选择地区后就会进入整备画面，按START即开始战斗。除了英雄外，每次



战斗最多派三个由单一兵种组成的小队，按□键可以让小队待机，按△键则进入小队整备画面。小队整备时按○键可调整单个士兵的装备，最上方的选项可以选择进化所得的各种能力；按△键可为小队装上目前的最强装备，是个省时省力的操作；按□键可以改变士兵在队列中的位置，一般来说越厉害的士兵安排在越靠右的位置；英雄整备画面的操作与小队相似，只是按□键为选择兵种。

数值解读

士兵状态表的数值项目比较多，看上去有些复杂，这里就解释一下每项数值的意思。伤害值一般是一个区间，指的是每一次普通攻击可能造成的伤害，但在FEVER状态下，攻击力会有3倍左右的提升；攻击速度是指令输入后到动作发生的反应速度，速度越快越有利；着火状态的效果为连续受创，着火士兵会不受控制地跑来跑去，着火随时间经过会恢复；冻结状态与睡眠状态的效果类似，该状态的士兵数回合无法行动，时间经过或是受到攻击后会恢复；会心一击的效果为伤害值加成；吹飞效果是将对手弹出很远，眩晕效果为对手的眼球打转，一回合不能行动，这两种效果高时可取消BOSS的攻击。

HP	体力
Damage	攻击伤害值
Attack Speed	攻击速度
Resist Ignite	着火状态抗性
Resist Freeze	冻结状态抗性
Resist Sleep	睡眠状态抗性
Crit Ratio	会心一击加成率
KB Ratio	攻击附带吹飞率
Cnc Ratio	攻击附带眩晕率
Ignite Ratio	攻击附带着火率
Freeze Ratio	攻击附带冻结率
Sleep Ratio	攻击附带睡眠率

失败与复活

和前作一样，游戏中只有失败，没有GAME OVER，失败后会退回部落，而所有的一切都恢复到出战前的样子，因此在胜利无望时可果断退出，节省时间。我方士兵全灭、中途退出或是旗手阵亡就算失败，旗手体力在200左右，防御力较高，不会中异常状态，吞食型的一击必杀对旗手无效。这一次，阵亡士兵的帽子是自动取得的，不用再捡帽子了，只要最终取得胜利，阵亡的士兵都可以在生命之木下复活，因为掉了帽子而失去培养了很久的高级士兵的情况不再出现，这个改变比较人性化。



兵种与进化

本作的兵种从6种增加到了9种，而各兵种能力从7种细分到了17种。由于是试玩版，兵种和能力进化方面的资料并不完整，这里只是简单说一下，更具体更深入的研究请参看下期。

本作的兵种与能力采用了技能树的形式，基础兵种有投矛嘭、盾牌嘭、弓箭嘭。投矛嘭走向上的分支，马上可以造骑马嘭，上方分支走到底则可以制造新兵种"飞鸟嘭"；盾牌嘭向下方走两步，就可以制造大个嘭，而一直走下方分支，就可以制造新兵种"机械嘭"；弓箭嘭先走中间，可以制造前作的最强兵种号角嘭，而中上部的尽头有新兵种"魔法嘭"。在试玩版中，除了魔法嘭因为素材不足无法制造外，其他兵种都有制造的可能。

技能进化方面，因为试玩版无法取得高等级素材，所以最多只能进化出14种能力。而能力还可以升级，升级所需的素材和素材种类都会增加，所需金钱随等级上升而加倍。能力进化以10级为上限，在5级和10级时会有附加能力。



各兵种必杀技



投矛嘭

必杀技为单发投矛攻击，接触物体后会炸出一团绿烟，其攻击范围很广，半个屏幕内的敌人和设施都会受到波及，在对付障碍物以及有多个部位的BOSS时，会显现出其优势。

盾牌嘭

必杀技为无敌防御技，我方全体被无敌斗气所包围，敌人的各种攻击都无法造成伤害。只是发动防御必杀的英雄不能参与进攻，而且无敌防御对BOSS以及特殊敌人的一击必杀型攻击不起作用，这也让"无敌"有了一定的局限性。

弓箭嘭

必杀技为弓箭三连射，必杀弓不受风向影响，并有贯通效果，伤害值也大于一般的弓箭，只是就攻击力和命中率来看，相比其他兵种的攻击型必杀技并没有多少优势。

骑马嘭

必杀技为冲锋连突，可对前方目标造成连续的伤害，而骑兵不会像普通冲锋那样冲两下又退回来。因为发动必杀技时可以离旗手很远，所以用来捡道具很实用。不过骑兵必杀技的威力还是偏小了一些，限制了实用度。

大个嘭

必杀技为转动手中的大锤并慢慢向前移动，攻击为多段连续判定，伤害值很高，再加上胖子体力厚实，用于硬拼一般也能占些便宜。不过这一招的收招很慢，遇到敌人的一击必杀型招式很可能吃大亏。

号角嘭

必杀技的样子与普通攻击基本相同，也是三连音波弹，威力增加并带有冻结效果，有一定几率可以让敌人变成冰块。不过冻结效果对大型敌人没什么效果。

飞鸟嘭

必杀技为向斜下方投矛，效果与投矛嘭的必杀技基本相同，但空中版的范围不如地面版，其实用度自然也大受影响。

机械嘭

必杀技为双拳连续乱挥并向前移动，与大个嘭的必杀技类似，但因为是双拳连续判定，造成伤害的频率要高于转动锤子，在相同攻击力下机械英雄的必杀技可以制造最大的伤害输出。弱点方面与大个嘭基本相同。



魔法嘭

必杀技为陨石魔法，空中落下的陨石也可造成多段伤害，必杀技持续时间比较长。不过，因为陨石落下的速度比较慢，密度也不够高，单位时间内造成的伤害不如大个嘭。

运蛋模式



运蛋模式即多人模式，不过考虑到必须4人才能开始运蛋模式，有时很难凑齐联机的人手，因此游戏设置了电脑控制的COM角色来协助玩家。而且就算只有一个人也可以运蛋，选运蛋模式的第一项，或是选第二项时把其余三个玩家都变成COM就可以了。COM的装备不是顶级的，必杀技也只是偶尔使用，自然不如玩家自己控制的情况。

参与运蛋的人员只有英雄啪嗒嘭，因为有强力的必杀技，又能够复活，所以就算没有士兵，四个英雄也有足够的实力向BOSS叫板。蛋需要在不同的BOSS身上或是一些特别的关卡中取得，战斗开始前选择相应的蛋，就是打与之对应的BOSS或是关卡。和前作的BOSS挑战一样，每通过一次运蛋模式，蛋的等级就会上升1级，下次逃战时的难度也随之上升。

在打倒BOSS或通过关卡后，会进入孵蛋的迷你游戏，玩法类似于前作改变天气时祈祷，除了按提示重复指令外，还增加了只听音效重复指令（画面提示变成问号），以及一般的音乐游戏玩法（指令符号到达左边的标志线时就按相应的键），完美输入可以获得额外的金钱。完成迷你游戏后，玩家可以获得双重奖励：先是蛋里可以得到新的COM、英雄的面具或是武器装备；之后可以用关卡中获得的钱来开随机宝箱，宝箱分为60、30、10点三种，可以得到各种素材以及装备，每点相当于5块钱，如果不开宝箱，可以折现。

狩猎场秘密1 第二关的狩猎场有很低概率出现兔子，兔子掉的素材为皮或是蔬菜。另外，些狩猎场在下雷雨时，会有螃蟹出现，和前作一样，螃蟹掉的素材是合金。而接近终点处会有一个箱子，打破箱子可以得到武器，在游戏初期，这些武器还是有些用处的。

初期流程与分支

01 パタポンの归还

游戏一开始在契约书上点击同意，之后可以选择继承上代的存档，继承存档的话，玩家名字也不必输入了，本章节的名字会随之变化为“XXXの归还”。之后的选项是问玩家要不要开启简单模式，如果对自己的节奏感不太自信，就选择简单模式吧。和上代一样，游戏一开始还是按节奏点击〇键让画面变亮，之后可以习得“前进”指令，这一关只需不断前进便可过关，途中会收到三个投矛嘭，并从新敌人面具族手中救回啪嗒嘭族的公主。



02 トッチラ海岸で狩りをしよう

选择道标可进入关卡选择画面，第一个正式关卡是狩猎。狩猎开始时会习得“攻击”指令，接近猎物时使用攻击指令，就能把猎物杀死，并取得素材或金钱。进入FEVER状态的话，攻击力会大幅提示，没有玩过前作的玩家可以体验一下，并熟悉一下按键节奏。

03 じゃじゃジャングルを探索せよ

这一关一开始要摧毁两堵城墙，以三个初级投矛嘭打起来的确有些吃力。不过很快，在前作中就曾登场的传说中的盾牌勇者就会来帮忙，一刀数百的伤害让城堡和面具族士兵都不堪一击。路上还可以取得“防御”指令书，而临近终点时，勇者又升仙了(为什么要说“又”？)，并留下了关键道具“盾牌嘭的记忆”。

03-A トレーニング：障害物を坏しゴールを目指せ

通过第三关后，场景会变为支线任务，完成方法是在限定时间内到达目的地，一路上要清除路障和城墙。一般来说，队伍齐整，加上必杀技的强大攻击力，只要没有什么明显的失误，时间是足够了。第一次需要在两分钟的时间内取得小号手的帽子，这样就可以开启前作那个摇大树的迷你游戏；第二次则是在3分半的时间内到达目的地，路程更长，不过并不会取得特殊道具，完成后关卡也不再发生变化。



04 运命ナンジャロ丘の出会い

在取得△键鼓点后，要连续进行几次“防御”指令的练习。之后向前走几步，会看到被压在巨石下的英雄啪嗒嘭，有些像被压五行山下的孙猴子。而此时，巨龙ドドンガ也走到了巨石前，此战的目的并不是干掉巨龙，而是利用巨龙的头撞打破巨石，救出英雄。玩家只需不断输入防御指令，不一会儿，悟空，哦不，是英雄就会从石头里蹦出来。巨龙被吓跑了，并留下一颗蛋。过关后会开启多人合作的运蛋模式。



04-A トレーニング：攻击と防御の练习

这个任务如果不知道规则会比较麻烦，因为练习用的炮台是无法摧毁的，只使用攻击指令无法过关。在炮台停火时，就用攻击指令，而炮台头上出现对话框就说明要攻击了，玩家要立即转为防御指令。就这样交替输入指令，坚持几分钟就能过关。因为不追求伤害值也可以通过，所以可以利用盾牌英雄的无敌防御技来硬撑，难度会低不少。攻防练习分为三个等级，通过LV1可以获得足疗师的帽子，这样就能开启前作中那个敲脚趾的迷你游戏了；通过LV2时，会看到一个路标，按照路标上的提示输入〇〇△□(每次输入后中间空四拍)，路标会长高，四次之后可以随机获得一个红色素材。首次通过LV3时，还可以随机获得一件强力的武器或防具，第二次开始为紫色素材。

05 マテールの芽を守るもの

这是游戏中的第一场BOSS战，对手是巨龙ドドンガ。因为我方部伍实力还很弱，所以不宜强攻，看到BOSS的攻击准备动作时，立即防御。这个BOSS的体力比较少，只要能够用出几次英雄的必杀技，那么很快就能把巨龙打倒。



打倒巨龙后，生命之木会重新长出来，这样就能制造士兵了。之后可以连续挑战ドドンガ，每打一次BOSS，BOSS就会升1级，最高为100级。一般10级之内可以刷出“攻之奇迹”的图腾，但暂时无法使用。

05-A 浓雾发生！！不屈の巨龙 现る

打巨龙ドドンガ的场地天气为大雾时，不屈的巨龙就会登场。这条红龙的难度主要在于它使用一击必杀吞食的频率比较高，我方英雄冲锋陷阵，很容易变成帽子而无法在战场上复活。因此有时要用故意中断连锁的方式让英雄和士兵退回来。另外，红龙有一招全屏攻击的“狮吼功”(ドドンガ在10级过后也会使用狮吼功)，准备动作是抖嘴巴，如果我方伤害输出不足矣取消BOSS的攻击，那此时一定要防御，不然损失会相当惨重。第一次战翻红龙，可以得到一个蛋，之后可以在运蛋模式中挑战红龙。



05-B 究极の巨龙 あらわるッ！！

打龙的场地偶尔会下雪，此时会有究极巨龙出没。这条冰龙的体力实在太多了，以初级兵种和一般的武器装备，很难将其攻击取消，而冰龙的攻击力又相当高，外加下雪天气经常会有我方的队员无端端变成冰块，更是雪上加霜！基本上以试玩版的实力，是很难战胜这个皮糙肉厚的家伙的。不过，如果调EASY难度，让英雄的兵种选择盾牌嘭，连续使用无敌必杀技，可无伤通过。只是这个方法放弃了高伤害，打倒LV1的冰龙也要花上十几分钟，非常费时。打倒冰龙后同样可以得到一个蛋，但在运蛋模式中要战胜冰龙难度很大，主要是时限比较短。如果能取消冰龙的攻击可以获得厨师的帽子，并开启迷你游戏。

06 ウッソー森のカーメン砦攻略战

这又是一场对面具族的堡垒攻坚战，打起来不怎么费力。如果队伍没那么齐整也没有关系，本战中途会有弓箭勇者加入，其弓箭有着火和贯通属性，对付几个面具族士兵可谓易如反掌。在接近终点时，勇者再度升仙，并留下了关键道具“弓箭嘭的记忆”，这样一来可以制造的兵种又增加了。这一战过后，此处可反复挑战，第二次通过后，可以取得“カーメン砦攻略战”的巨蛋一枚，在运蛋模式中可以选择，这个运蛋关卡可以用来刷武器。

07 その汉 二度死す

这一关会有一个熟人登场，就是前作杰酷咚族的鹰眼将军。不过他并没有和我方交手的意思，说了几句话就闪了。这依然是一场面具族的城堡攻略战，敌方的装备更好，又有大炮居高临下，伤害值不低。英雄可以转为必杀伤害输出最高的大个嘭或是机械嘭，拆墙开路一流。



08 モッチチの逆袭



这是试玩版的最后一个关卡，大鸵鸟BOSS的攻击方式有三种，用嘴啄，跳起重压，还有一种是放屁。这三招的攻击力都不算太高，放屁虽然会造成睡眠的异常状态，但BOSS的攻击频率不高，伤害值也比较有限，所以难度并不大。打败大鸵鸟后得到一颗蛋，之后就能在多人模式挑战这个BOSS了。

狩猎场秘密2 通过第七关，场地会变为狩猎场，下雨时会有鲨鱼出没(出现率很低)。鲨鱼的攻击是一击必杀的，干掉它之后可以得到一枚红色牙齿。另外，在接近终点时，可以看到一个路标，按照提示输入指令□△□△四次，便可以得到求雨的必要道具“雨之奇迹”，不过此时还不能求雨。





《杀戮地带 2》的 BETA 版测试资格无疑是相当吸引人的。现在 SONY 有两种发放资格的方式，一种是给你的美服账户注册邮箱直接发送邀请 Email，还有一种是直接以 KZ2-BETA 为署名邀请你美服的 PSN ID（等于说是一个名字为 KZ2-BETA 的用户邀请你成为好友）。如果你遇到这样的好事可千万别错过了。从目前来看《杀戮地带 2》的表现还不错，但 PS3 现在需要的不是一款还不错的游戏，而是一款能惊天地泣鬼神的大作，《杀戮地带 2》至少要能达到《战争机器》的高度才对得起其受关注的程度。当然，谁都知道，这一点难度是相当大的……

神机网络

HOME 终于升到 1.0 版了！

随着 HOME 的升级，SONY 也配合着进行了大量的工作。现在 SONY 已经开展了更大规模的内测，对很多玩家都派发了 HOME 的下载资格，有人甚至从未申请过 HOME 资格也拿到了号。各位玩家记得一定要多检查自己的邮箱。需要说明的是，现在的 HOME 已经不限定账号了。以前玩家必须用申请的账号才能登入 HOME，现在则改为同一台机器的任何账号都可以登入。

1.0 版的 HOME，并未增加什么新的场景，不过界面有明显改善。按 START 键调出的不再是 PSP，而是 PDA，看来 PSP 未来还有别的用处？新增加的功能中，最有用的就是后台下载功能。以前说过了，HOME 的区域更新之后，玩家就要重新下载一遍，以前下载中什么事都不能做，现在只要不退出 HOME，在 HOME 的世界里干啥都行。想想最早 PS3 也没有后台下载功能，看来 HOME 未来的发展还是很值得期待的。

新增的组群功能也比较有用。利用这一功能可以建立一个组织，然后把好友全部拖进去，这和 X360 秋季更新后的派对功能有异曲同工之妙。不过现在 HOME 里的功能还未完全开放，因此现在只能算是摆设。倒是组员聊天的房间构造比较寒，怎么看都是日本黑帮的道场……



HOME 一直在进步，这是个不争的事实，但是何年何月才能变成正式版呢？

神机问答

年底 PS3 大作频发，相对地有关游戏的疑问也多了起来。这里就对一些问题进行解答。注意这些问题不包括攻关问题，如果你有攻关问题，还请联系"问题小卖部"掌门人晴天。

Q: 为什么我的《极品飞车 秘密行动》玩起来卡得厉害？

A: 游戏素质就是这样，因此不推荐 PS3 玩家购买。顺带一提的是，本作的 X360 版素质要高于 PS3 版，但还是比较卡。

Q:《抵抗 2》网络对战为什么不能升级？我听说是服务器坏了，但现在都过二十天了，总不能一直坏吧？

A: 请选择 PLAY GAME，这样就能升级了。如果搜的话不算是 RANK GAME，因此不能升级。

Q: 为什么我的《辐射 3》拼命死机，而我的朋友却没问题？这样下去没法玩啊。

A: 任何版本的《辐射 3》均有可能出现问题，轻则贴图错误，重则死机，虽然几率不大，但是的确存在。官方已表示，相关补丁正在制作中。

Q:《小小大星球》中文版能用日服的下载内容么？

A: 不能使用。日服下载内容仅对日版游戏有效。

Q: 我的机器不能玩《死亡空间》！每次进游戏的时候在 LOAD 奖杯的时候就会报错（80022D11），奖杯更新也是如此，请问有办法吗？

A: 很遗憾，你遇到的问题很罕见，目前似乎无解决方法。《死亡空间》是一款进入游戏时会载入奖杯信息的游戏，因此有些问题官方也无法解决，请期待后续更新。如果你想玩的话也很简单，只要换一个账户就行了。补充一句，《海洋假期 堡礁秘辛》也是一款进入游戏时会载入奖杯信息的游戏，因此尽量不要删除记录，也不要在其他机器上用你的账号进行游戏。



《海洋假期 堡礁秘辛》

神机奖杯

前几期已经把最近对应奖杯的游戏都介绍了个遍，未来我们似乎也不需要这么做了，因为来自 SONY 官方的消息称，SONY 已经准备强制普及奖杯系统，所有在 PS3 上开发游戏的第三方都会被要求执行这一决定。从明年 1 月开始，所有的 PS3 游戏在发售时就会自带奖杯，奖杯补丁将成为历史。不过个人对这个消息还是有一点怀疑，主要是日厂之前的表现实在太令人失望了，到今天为止也只有《多罗电视台》和《潜水员的假日 隐秘记录》对应奖杯。

说到《潜水员的假日 隐秘记录》，正巧现在中文版已经隆重上市了。中文版名为《海洋假期 堡礁秘辛》，同样对应奖杯。有了中文的支持，游戏的内涵增加了不少，光是看看海洋生物图鉴就觉得很值了。不过这款游戏的奖杯并不好拿，因为奖杯的重头之一就是要补齐海洋生物图鉴，大海捞鱼有多困难，大家应该能够想得到。没有详细攻略的话将极为困难。

神机软件

PS3 因为没 D 版，因此张张花费不菲，可以说是每张都凝结着玩家的血汗。一款游戏就算只便宜 10%，也能节省下数张 D 版的价钱。现在 12 月份将推出多款 PS3 大作的廉价版，有兴趣的玩家千万不要错过哦！需要说明的是这些游戏统统都是日版。

刺客信条	12 月 4 日	2940 日元
如龙见参	12 月 11 日	2940 日元
大众高尔夫 5	12 月 11 日	3800 日元
VR 战士 5	12 月 11 日	2940 日元
装甲核心 for Answer	12 月 18 日	2940 日元





至于说到 12 月的正式作品，那当然首选《白骑士物语》和《高达无双 2》了。《白骑士物语》是 PS3 上稀缺的角色扮演游戏，其重要性可以说是顶级的。《高达无双 2》尽管是一个跨平台游戏，但按照制作商光荣的传统，PS3 版的素质应该是最好的。（笑）要知道 PS3 版的《真 · 三国无双 5》可是胜过一筹啊，尽管只是在影片清晰度和读盘这两点上。

PSN 更新

PSN 日服周四、美服欧服周五是更新的固定时段。令人惊喜的是美服欧服最近经常提供免费音乐供大家下载，其中还包括《镜之边缘》的主题歌，不要错过！此外 1.4G 的《机车风暴 太平洋裂谷》制作花絮也很赞！

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



原本每天中午大家聚众到游戏室打“纳粹丧尸”的盛景因为新的工作任务而冲淡了，游戏室又恢复了往日的光景，不过别以为这游戏的热度过去了，工作时间没法尽情合作，大家都转战下班后，回家在 LIVE 或者 PSN 上联机合作了。

最近 X360 最热的话题绝对是“秋耕”了，全新的 NXE 界面在带给大家焕然一新的感受同时，也带来了些许不习惯的操作问题，这次就给大家一一辨明，如果你还有什么其他疑问，也可以给专页信箱来信哦：x360special@gmail.com

编辑360日记

该死的电池

X360 主机手柄的电池设计，是三大次世代主机中最具包容性的，既可以使用官方原装充电电池包，也可以使用普通的五号碱性电池或者充电电池，既不像 Wii 手柄那样只能使用普通五号电池，也不像 PS3 手柄那样采用无法拆卸的锂电池。但是，你具备的可能性越多，那么出故障的可能性也就越高。

我最早买主机的时候附带了一个手柄，这是第一块原装电池。过了大半年后，因为某个对战游戏而买了第二个手柄，并同时购入了原装电池一块以及原装充电器一个（座充），这是第二块原装电池。而后《光环 3》发售的时候，因为重金购入了限定版主机，里面还附送了一块黑色的原装电池，于是我便一共拥有三块原装电池。

之前一直在用那个原装座充给两块原装电池充电，约莫用了一年不到的时间，忽然有一天两块电池都不能充电了，现象是放在手柄上无法开机，放在座充上显示红灯，但过不到五分钟就显示绿灯（表示电已经充满），再放到手柄上还是没有任何反应，如果接上充电线直接连主机还可以开机，但手柄线上的灯也是绿色（表示电已经充满）。把它当作有线手柄用了两个月后，无论怎么都无法开机了。

只好把最后的一块原装电池拿出来，心说这限定版电池，怎么质量也要过硬一点吧？并且再也不敢用那个座充充电（之前怀疑就是那个座充出的问题），一直用原装手柄充电线充电。结果用了不到两个月，照样隔屁，实在是气得不行。像我们这样的玩家又不像国外的玩家可以有正规售后服务，出了问题只能自己认倒霉。于是发誓再也不买原装电池，全部用五号电池对付。

不知道哪位玩家有和我一样的经历？顺便请教大家，市面上哪种五号充电电池是最好的？

［文：多边形　插图：木仙］



新体验，新问题，新解答 360大事记

——NXE 秋季更新问题解答



明基 G2400W 液晶显示器不兼容？

“X360 秋耕”之后，目前比较集中的一个硬件兼容性问题发生在很多使用明基 G2400W 液晶显示器的玩家身上，主要的两个重大兼容性问题是：

1. 用 HDMI 端子连接显示器的时候，显示器音频输出端子无声；
2. 用 HDMI 端子连接并采用 1920×1080 分辨率，同时在显示器设置中采用 1：1 比例校正画面的时候，画面有严重撕裂感以及跳帧现象；

对于第一个问题，目前的解决办法为采用其他的音频输出方式，例如光纤等；而第二个问题目前的解决办法是，在系统设定里将显示方式改为 1680×1050 或其他分辨率即可。目前这个兼容问题微软和明基官方都没有明确表示如何解决，我们只能观望。

小心不要重复购买！

本次“秋耕”还有一个隐藏得比较深的 BUG，也是要特别提醒大家注意的。那就是在更新之前，凡是购买过或下载过的东西，当你再次下载的时候，都会提示你之前已经下载过是否要重新下载；而新系统下，有部分购买过或下载过的东西是不会提示你之前已经下载过，而是显示为新内容！所以请大家下载和购买之前多加留意，不要重复花钱购买已购买过的东西！避免这个问题的方式是，凡是购买过或下载过的东西，请到“账户管理”的“下载记录”中去重新下载，而不要在卖场直接下载。

《光环 3》安装后反而变慢？

“X360 秋耕”增加的一个重要功能，便是可以将游戏安装到硬盘上运行，以此提高游戏的运行速度，这原本是一项非常实用的功能，但不怕一万就怕万一，经过玩家们的大范围测试，终于发现有一款游戏在安装了硬盘后反而变慢，而这款游戏竟然是大名鼎鼎的《光环 3》。为此有玩家特地写信给 Bungie 小组询问，得到的答复是：“由于《光环 3》游戏本身就采用利用硬盘当作临时缓存来提高读取速度的方式，而采用了硬盘安装后反而挤占了原本要作为临时缓存的空间，所以速度反而变慢了。在游戏开发的时候，微软并未告知以后会采用这种方式来提高游戏运行速度，而我们也无法提供任何预知性的解决方案。”既然如此，那这款游戏我们只好继续委屈光驱了。

自己的黑历史可以抹去？

在 X360 第一次重大更新前，玩家们在进行 Arcade 试玩版游戏的时候，系统也会认为你在进行正式版游戏而记录下你的成就轨迹，包括笔者在内就有不少玩家的游戏记录里很多“0 成就”的游戏。首次重大更新后（增加新刀片菜单），微软修正了这个问题，进行试玩版游戏不再会留下记录，不过以前的记录仍旧无法去除。这次“秋耕”后，微软终于提供了删除“0 成就”游戏的方法，这样就可以抹去我们的黑历史了！

具体方法为：按手柄中间的导航键键，再按一下方向键左，选择“成就”，然后把光标移到你要删除的游戏下，按 X 键即可删除该游戏，注意这个操作不会删除该游戏的存档或者补丁，只会删除你的 GAMETAG 里的这个游戏的记录，并且仅限“0 成就”的游戏。



360趣闻 X360宝贝陪你聊天



香港 Xbox 网站最近推出一项新的服务，从 11 月 19 日起，玩家可在自己的 MSN 上添加一位美丽漂亮的 MSN Robot-X-Babe，她的联系方式是：x-babe@live.hk。将她加入你的联络人列表，你就可以随时与她开始对话，而她也会随时回应你一切关于 X360 的问题。

除了一般的聊天解答外，目前官方推出的第一个活动便是《X-Babe 宝贝考考您》的问答游戏，这位魅力可爱俏皮的 X-Babe 会在线上随机给你提出几个有关 X360 的问题，例如“《光环 3》的主角名字叫什么?”，或者“X360 目前共有几种主机型号”等等类似问题，如果你能一次回答正确 5 个以上，便会有特别的 MSN 用 X-Babe 可爱甜美的表情符号赠送给您。

不过，目前惟一的问题是，这位 X-Babe 只会说粤语，一口标准的广东话怕是让内地的玩家有些丈二金刚摸不着头脑吧?

Wii世代 Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



本期的主题是给 Wii 降级，在这里也提醒一下大家，目前有好几款游戏都自带了 3.3 升级程序，像是最近的《雷曼 疯兔危机 电视聚会》等等，如果您使用的是改过的机器，在玩之前最好用软件去掉升级程序并使用引导进入游戏。



有不少读者来信反映他们的双节棍手柄存在接触不良和类比摇杆偏向的问题。其实，如果你用过任天堂的上一代 NGC 主机就会知道这是任天堂的老毛病。只要将双节棍手柄与连接遥控器一端的连接口重新插拔一次即可解除故障。

Wii酷软推荐 降级！误升级3.3固件玩家的福音

在前几期的杂志中，我们曾经向大家介绍过自制程序 HomeBrew 的安装方法，并且提到过有关 3.3 官方固件对自制程序的屏蔽作用。而在随后的一段时间内，许多读者纷纷来信询问有关应对 3.3 官方固件的办法。现在，我们就把目前最有效的解决方案、也就是通过安装破解软件来为主机降级的具体步骤介绍给大家。

安装步骤详解

准备工作

降级的过程同样需要利用《塞尔达传说》漏洞，所以我们必须事先准备好必要的设备，具体如下：

- 一张用于存放软件的 SD 记忆卡
- 《塞尔达传说 黄昏公主》任意版本的游戏光盘以及能够与之兼容的破解存档，可以在网络上搜索并下载到这种经过修改的破解专用存档
- 下载用于破解的专用程序 WAD-Installer V2.0 文件（多以 rar 压缩文件的形式出现）以及必须的调用程序 downgrader.wad、IOS37-64-v2070.wad、IOS.wad
- 稳定的网络连接环境

软件安装

STEP 1·SD 卡端的操作

将破解专用的游戏存档拷贝至 SD 卡中，进而将文件复制到主机内存中；

将 WAD-Installer V2.0 文件（压缩包）中的 boot.elf 文件拷贝到 SD 卡的根目录下；

将调用程序 IOS37-64-v2070.wad 拷贝到 SD 卡的根目录，将其余两个调用程序拷贝到 SD 卡中的 WAD 文件夹下（如果不存在此文件夹就自行建立）。

STEP 2·安装破解程序

按照《塞尔达传说》漏洞破解的老办法进行破解，运行游戏并读取破解专用的存档，然后与游戏画面中的 NPC 角色对话，待出现黑屏画面后，根据提示按下 RESET 键即可令主机自动调用 WAD 文件夹中的两个程序，完成安装后会自动重启，现在可以在主菜单下看到两个黑色的频道。

STEP 3·系统降级

首先点击进入 IOSinstall at Wiidao 频道（频道的名称可以在点击进入后查看到，如果进错频道就要立刻返回菜单），然后按下 A 键开始安装程序。程序安装完毕之后会自动重启。

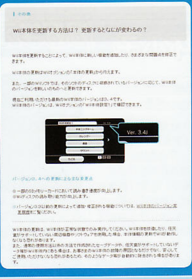
接下来运行 DownGrader at Wiidao 频道，进入选择界面之后可以看到不同版本固件和区域的安装选项，在此处必须安装与主机区域版本相对应的固件。U 代表美版、E 代表欧版、J 则是最为常见的日版。需要注意的是，在进行随后的操作之前，一定要确认你的主机已经接入网络。此处建议大家将主机降级到 3.0 ～ 3.2 之间的任意版本，否则过低的固件版本对于新游戏的运行是十分不利的。

选择好固件版本之后就可以开始降级了，此时要保证主机不断电、不断网，整个安装过程将持续 10 分钟左右，请耐心等待。待降级安装结束之后，会自动跳回之前的固件版本选择界面，此时需要按下遥控器上的 HOME 键退出程序。返回系统的菜单界面之后可以立刻去系统设置中查看版本，如果看到固件版本号的变化，那么就意味着降级成功了。



关注 魔高一尺，道高一丈！3.4官方固件升级开始

就在各种针对 Wii 的软硬件破解不断的时候，任天堂也开始推出了相应的对策。继前不久推出的 3.3 v2 更新之后不久，任天堂又正式公布了 3.4 官方固件的下载服务。任天堂在官方网站上针对这一次的更新作了较为详细的说明。本次更新的内容主要针对 SD 记忆卡和游戏光盘的读取能力提升以及部分机能的调整。此外，本次更新还针对私自改造主机的破解进行了一定程度的屏蔽。一些未经授权的软件将会在固件升级之后被强行删除。不过经部分玩家的实际测试，发现升级之后的主机依然可以运行原本已经安装过的 HomeBrew 频道等自制程序。当然，如果觉得这一次的升级存在较大的风险，那么大家还是暂且忍耐一段时间，等到针对 3.4 固件的新破解程序出现再着手升级吧。



小议软破解时代的来临

最近针对 Wii 的话题可谓不少，而其中最受关注的无疑是有关软破解的话题。同 PSP 的情况类似，软破解的出现意味着无须再对主机进行拆机手术，没有了安装直读芯片的繁杂手续，主机本身的安全性可以进一步得到保证。而且，借助网络资源的共享，软破解的费用几乎可以忽略不计，这也意味着主机价格的进一步下降。

不过，就目前的情况来看，Wii 的软破解只是处于初级阶段，通过大量的测试可以发现，利用改区和安装自制工具频道来变相运行游戏镜像光盘的方式只能令八成左右的游戏得以完美运行。而一些新近推出的游戏（诸如日版主机运行最新的欧版《雷曼 疯兔危机 电视聚会》）依然无法通过软破解的方式运行。所以，对于渴望第一时间玩到新游戏的玩家来说，如果准备在近期购买主机，那么为主机加装直读芯片依然是首选。

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采

栏目主持 玛娜

一直以来，由于PS2时期日式角色扮演游戏百花绽放，在玩家群中有着极高的关注度与认知度，因此在“PS2殿堂”中也对日式游戏做了比较多的介绍，不过最近我们也收到了不少读者来信，说希望看到更加广泛的选材，所以从这期开始，我们就为大家准备了针对美式游戏爱好者的美式游戏推荐，喜欢大家可以根据这些推荐找到自己感兴趣的游戏。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

今天开始介绍游戏之前先来看看读者的来信吧！

好啊好啊，读者们说了什么吗？

这里有个问题，“玛娜和她的火星人不是一个人吗？为什么能在栏目里对话呢，难道是精神分裂？或者火星人其实另有他人？”，嗯……好尖锐的读者啊。

一切都是为了栏目效果，大家就不要追究了嘛（羞）……下一封。

“最近有什么可以推荐的游戏啊，我都好久没有好好的玩一次游戏了。”

我们每期都会推荐一些老游戏和介绍一些新游戏，你可以看一看有没有符合自己爱好的喔，不过如果真的像你说的那样好久都没有好好玩一次游戏的话，那么可能你需要换一台主机或是心情试试看？

下面这封是沈阳的陈读者寄来的，他的问题是，“每次看‘PS2殿堂’都是抱着‘也许还能找到自己漏掉的游戏’的想法来的，不过能不能告诉我一个自己快速找到好玩的老游戏的好方法？”

图像比文字要直接，你不如收集一套PS2游戏封面慢慢翻咯，没准还能发现不少看起来很有意思的封面呢。

嗯……有很多封面真是雷死个人，有机会放出让大家一起看一看。

好，接着下一封！

下期继续吧，我们该抓紧版面介绍游戏了喔。

遗漏的精彩 欧美篇 Vol.1

PS2游戏推荐

PS2时期，欧美游戏给国内玩家留下的总是粗犷画面加粗糙剧情的“双粗”印象。鉴于这个不争的事实，这次我们就为大家推荐一些突破了“双粗”这个框框且容易被忽略的作品。在次世代大作的间隙中，大家不妨淘出这些游戏品味一番，说不定会发现被遗漏掉的精彩。

文／阳光成员 依然盆盂

小龙斯派罗 英雄之尾 小小飞龙，大大志向

原名	Spyro：A Hero's Tail
类型	动作

相信从PS时代走过来的玩家对这只紫色的可爱小飞龙并不陌生，十年前和它搭档消灭巨大恶龙的情景早就成为了玩家心中美好的回忆。可惜的是自从《斯派罗》系列”登陆PS2平台后质量就普遍不高，2002年系列首次登陆PS2平台的作品《小龙斯派罗 神奇之旅（Spyro：Enter the Dragonfly）》更是雷出了大家一身冷汗。差点被口水淹了的厂商痛定思痛，于两年后推出了《小龙斯派罗 英雄之尾》，这才让玩家们稍稍找回了六年前的感觉。遗憾的是本作也是PS2平台上现存“《斯派罗》系列”惟一优秀的一作，但本作在剧情方面仍旧没有恢复元气而显得有些缺乏新意，故事讲述被龙之长老所流放的反叛角色红龙策划突然袭击来进行报复，并使用“暗





之石”破坏整个王国并打败长老的亲信斯派罗。

作为一款传统的动作游戏，角色招式、平台跳跃和解谜等设定对游戏的质量有着很大的影响，令人高兴的是这三个方面在本作中都有着比较好的表现，最棒的是游戏加入了新的可控制角色，分别是使用弓箭可远距离攻击的印度豹Hunter，使用炸弹和导弹的飞行员企鹅Sgt · Byrd，使用爆破装置的挖掘好手鼹鼠Blink以及蜻蜓Sparx，这使得在游戏过程中不会因为只能控制斯派罗而显得单调。另外游戏还为斯派罗加入了新的动作，比如踢墙跳和甩尾，游戏中还可以到那只叫Mr.Moneybags熊商人处购买攻击方式和新加入的喷水攻击，这些新加入的人物和动作又使解谜方式的变化更加多样、充满趣味。游戏冒险的大陆被分为了几个地区，每个地区都有特定的“暗之石”需要去摧毁，但玩家并不光是为了这项任务而进行游戏，花费大量的时间来寻找收集各处的巨大复活节蛋和彩色的龙蛋，或者是绚丽的宝石和彩虹般的碎片同样能够带来不小的满足。

校园坏小子 好好学习，天天捣蛋

原名	Bully
类型	动作

同为Rockstar出品，本作在横行霸道的“《横行霸道》系列”光环之下黯淡了许多。平心而论，这款处处闪烁着光辉的游戏并不比同时期的《横行霸道》差多少，但最终销量却与其素质相差甚远。游戏主角是一个名叫Jimmy Hopkins的十五岁捣蛋男生，由于再婚的母亲和富有的继父将进行一次为期一年的浪漫旅程，所以将他送到了一所名为Bullworth的



寄宿学校。这所表面寻常无奇的学校因为其低能的管理机构和校内互相争斗的党派势力而显得混乱不堪，主角刚一进校就被众人套上“外来者”的称号并与其划清了界限，正所谓“物以群分、人以类聚”，我们的主角很快就与另一个性格有些怪异的“外来者”Gary成为了朋友，但几乎就在同时，Gary将自己“外来者”的称号从其他人的关系单上划了出去，只剩下Jimmy一个人在应付恼人的课程之外，还要与学校里众多看自己不爽的人周旋。

游戏的设定相当丰富有趣，和在学校一样，玩家早上八点钟就要起床准备九点钟的课程，午后一点开始下午的课程，放学后直到晚上十一点都是自由活动时间。当然，如果愿意也

可以一直在外面待到凌晨两点，前提是不能被宵禁时街上的警察和校内的巡逻发现，为了第二天有饱满的精神学习或是捣蛋，游戏中通宵玩闹是不被允许的，所以到了凌晨两点 Jimmy 就会因体力透支昏倒，第二天早上照样是八点钟醒来。

在游戏中偶尔翘翘课闲逛或是收集一些道具感觉也不错，但是提升自己的嘴上功夫或是打架技能还得依赖上课，比如上体育课能学习到新的招式；上化学课能够在自己的寝室制作鞭炮和臭弹之类的“武器”；上英语课能够提升语言能力让主角在被揍时求饶或是避免被校巡逻队抓获；这些充分体现了“知识就是力量”这句话的正确性（笑）。另外游戏提供众多的任务，像溜进女生寝室拍一些顽皮照片；找校拳击场上的预科生挑战；帮助酗酒的老师清理现场等，这些有趣的任务会始终贯穿整个游戏，让玩家一直保持新鲜感地玩下去。



漫画英雄 终极联盟 能力越大，责任越大

原名	Marvel：Ultimate Alliance
类型	动作角色扮演

自从 Raven 开发的两部《X 战警》以角色扮演游戏的形式展现出来并获得不小成功之后，他们继续将目光投向了 Marvel 旗下那多如牛毛的超能英雄身上，于是，在 2006 年的 10 月，继承了所有前辈优点的本作和大量超能英雄一起闪亮登场了。但是碍于美式漫画在国内受众范围太窄，此类型的作品很难俘获玩家的芳心，对因此而错过本作的玩家来说不得不说是一个小小的遗憾。本作故事中一切麻烦的开端都要归咎到 Marvel 历史上第一本漫画里的反面角色 Dr. Doom 身上。这位在 Marvel 官方人设中几乎无人能敌的坏蛋毫无征兆地袭击了超能英雄的移动总部 S.H.I.E.L.D Hellcarrier，在他这一反常的举动后，0 大家知道 Dr.Doom 再次打起了地球的主意，于是超能英雄们纷纷出马，在 Marvel 的各个知名场景中追踪这位恶人的下落。

本作中我方角色总共有 21 名之多，单人游戏时我方有四名角色参战，当玩家任意切换控制一名角色时其余三名就会由电脑控制。如果游戏提供的英雄队伍并不能让你满意，没关系，你可以自己选择四个喜爱的英雄角色组成一队进行游戏，不过自定义的英雄队伍成员如果不属于设定的一个团队就会减少声誉值，进而影响特殊奖励。另外，制作人几乎为每一位英雄都制作了三套服装，但是想要开启某位角色的新服装就需要控制该人物进行游戏。本作中服装的作用不光是满足玩家的搜集欲或是拿来显摆而已，它还会影响到角色的能力，比如提升最大体力上限、增加经验值、加强攻击力和防御力。游戏还借鉴了《战神》中不能直接攻击消灭巨型 BOSS 的设定，这就需要通过引发一系列的 QTE 来打败 BOSS。游戏的谜题部分设计得比较简单，推推障碍物、打打机关基本就是解谜的全部，不过这正好可以让玩家将主要精力都放到爽快的战斗上使游戏节奏更加紧凑。





教父 人在江湖，身不由己

原名	The Godfather
类型	动作

“《教父》系列”电影可以说是电影史上的传奇，马龙 · 白兰度和阿尔 · 帕西诺所演绎的两代黑帮教父形象更是被影迷们奉为永恒的经典。这样一部伟大作品的改编游戏显然不可能达到电影的高度，但这并不意味着本作就糟糕得一塌糊涂，相反，本作有着颇高的素质，就算不是电影的 FANS 也能感觉到游戏的诚意。如果你对游戏所演绎的电影经典桥段不甚了解，多样的任务、充满紧张的战斗系统和 1940 年纽约广袤的场景同样会让你在游戏时获得不小乐趣。

本作的剧情以原作为基础，讲述了身为黑帮的柯里昂家族与纽约其他家族之间怎样为了名誉和利益明争暗斗的故事。玩家需要扮演原作中并不存在的原创角色，为了报答维托 · 唐 · 柯里昂在自己儿时的收留之恩而为柯里昂家族卖命。玩家不仅可以在初期自行设定人物的外观和服饰，游戏过程中还可以到商店购买道具并打造出更加个性的角色。本作主要是通过向商店收取保护费来扩张自己的家族地盘，但这并不意味着玩家只要拿一把枪冲进店后，店主就会乖乖的把钱交到我们手上，很多时候他们会拒绝甚至反抗，这时玩家就需要像个黑帮一样，面带凶相上前抓住他们衣领朝脸上狠揍几拳，揍得越狠，得到的钱就会越多。有的店是其他家族的势力范围，想占领这些店更是要费点精力将门口的武装守卫清理掉。对于已经收服了的店并不就是一劳永逸，还得随时注意其他家族的骚扰。

对于 FANS 来说，最令人兴奋的还是游戏在细节方面对于原作超高的还原度，比如说，我们能在游戏中纽约的每个区找到和电影中一模一样的标志场景，每位角色的声音也几乎像是原作演员在配音，另外亲自参与到原作的诸多经典情节中也使得代入感大大增加，譬如将马头悄悄放进好莱坞制片人的床上、在餐厅中为麦克藏好刺杀毒贩和警察局长用的手枪等……而分布于各地的一百个电影片段更是会让有收集爱好的玩家和 FANS 大呼过瘾。





好吧……大家也要继续给我们来信喔！那么接下来就让我们来看看最近的游戏吧。除了 11 月 17 日发售的《极品飞车 秘密行动》和《NCAA 09》之外，近期的游戏还是以文字冒险游戏和动漫改编游戏为主，恋爱游戏则是其中数量最多的。由 PC 移植的三国美少女恋爱游戏《恋姬无双》以及以假扮女学生体验校园生活为主题的《恋爱少女与守护之盾》相信会是此类游戏爱好者比较关注的作品，另外告诉大家一个好消息：NBGI 刚刚公布了《机战 Z》的资料篇，在该资料篇里收录了自由战斗模式、特别关卡以及更详细的机体和角色图鉴，该作定于明年 3 月发售。

至于原定在 11 月 18 日发售的《索尼克 释放》则延期到了明年第一季度，动作游戏爱好者还是先期待 12 月 18 号的《高达无双 2》吧。

近期发售游戏一览

名称	类型
11 月 20 日	
恋爱少女与守护之盾	文字冒险
恋姬无双	文字冒险
雇佣兵 2 战火纷飞	主视角射击
家庭教师杀手 REBORN！禁断的暗之三角盒	文字冒险
11 月 27 日	
紫之焰	文字冒险
萌萌第 2 次大战 DX	模拟育成
幻影少年 交错之路	文字冒险
纯情罗曼史 心动恋爱大作战	文字冒险



▲《幻影少年 交错之路》



▲《纯情罗曼史 心动恋爱大作战》的风格相当搞笑。



▲这只蓝色的刺猬要到明年才能和我们见面了。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人:丁丁

最近对于我来说,只有一款游戏是处于一直进行时中的,那就是《机车风暴II》。老实说如果你通关了前作之后,刚刚上手2代会感觉游戏的难度似乎比前作有所下降。宽阔的路面还有水冷引擎都让游戏变得容易了,不过在游戏进行到Rank4的时候,1代里每分每秒都极尽疯狂的感觉又回来了。2代还支持游戏中开启XMB播放你自己硬盘里的歌曲,可谓体贴到家啦。

再来说说本期的进行时吧。相信经历了这个月的强作轰炸,各位玩家早已忙得不可开交了。而本期的五款游戏实际上也都有着优异的素质。尤其是像《星之卡比 极端超华丽》和《乐克乐克2》这样清新可爱的游戏很适合对于打打杀杀不感冒的女玩家们试一试。

投稿地址:兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编:730000
Email:guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!

风来的西林DS2 沙漠的魔城

原名:不思议のダンジョン 风来のシレンDS 2 ~沙漠の魔城~
机种:NDS 类型:角色扮演

挑战极限的爬楼大作战

knight_wylf

虽然本作是当年GBC上面的复刻版,但很多朋友可能是头一次接触本作。《风来的西林》作为不可思议迷宫游戏的开山之作,其超高的难度,硬派的作风受到大批风来玩家的热爱。风来的门槛较高,很多设定(进入迷宫等级强制变为1、死后道具全无、隐藏迷宫不允许带道具等)让刚刚接触的玩家头痛不已。本人在近50多小时的攻略后总结了一些经验,供新手上路早日成为风来人。

风来的传统向来是剧情模式只是餐前的开胃菜,只供热身。所以难度不高,只要注意等级高于所在层3-4级基本可保无恙。但接近最后的两个BOSS需要特别注意,魔城大天守阁的领主和ジャハンナムの扉的キュラス在没有圣域卷物的情况下基本要靠手中的装备和回复品硬拼了,但要记住用すばやき草给自己加速确保胜利。另外前期攻略中还要注意多利用回城卷物收集道具打造装备,否则只靠临时捡到的こん棒和青铜の太刀基本就不要想打死キュラス和接下来的邪神了。

剧情模式以后欢迎正式来到风来的世界,隐藏迷宫一共有8个,这次先为大家介绍钱7个迷宫的打法。

1 トンファンの穴

通关后出现。带着一只小狗拿着菜刀,就是系列里面传统的肉迷宫了。道具出现得比较单一,基本杖和盾出现几率较高。手中的菜刀打死怪物后一定几率得到该怪物的肉,喂给小狗他就能学会该怪物的特技。一支强大的狗对闯关的帮助很大,在这里我推荐:

ウサギ系の肉	回复HP
ドラゴン系の肉	远程火焰攻击
ヒャク系の肉	敌混乱
ゲイズ系の肉	敌防御下降
まどろみ使い	敌睡眠

另外怪物的肉也有等级之分,尽量喂同系列敌人3级的肉。例如ヒャク系の肉1级时只针对敌单体混乱,而3级情况下则是整个屋子的敌人混乱,威力大增。另外虽然小狗可以学会10个技能,但实用的特技并不多。可以少学一些技能以提高已学会技能的发动机率。特技尽量控制在5个以下,每次就有1/5的几率发动其中的一个。另外如果前期学会的垃圾技能,再喂一次同样的肉就会忘记。

小狗非常好战,遇到危险情况一定



要冲在小狗前面。不慎落入怪物屋用捡到的ふき飞ばしの杖将小狗吹回通道自己退回通道再开战,否则凶多吉少。

2 天下一ワナ道会

就是陷阱迷宫,该迷宫比较特别。正常情况下打死的敌人只给1点经验。只有利用迷宫中的陷阱把敌人弄死才能得到全额经验。另外敌人每踩中一个陷阱连锁数就会上升,死后经验更是翻倍。如果陷阱安排合理,初期就能达到很高的等级。例如找一个通道安排上一些诅咒、慢速、装备类的陷阱,最后安排一个落石然后将敌人引过来就等着经验暴涨吧。这里推荐的战术也只是抛砖引玉,怎么虐怪发动你的想像力吧。完成后可以得到火迅风魔刀。

3 壶の洞窟

顾名思义,迷宫中只有"闭じ入めの壶",偶尔还能遇上还有"空间移动の壶"。其他道具少之又少,敌人却异常强大,硬拼只有死路一条。这个迷宫的宗旨就是走为上计。遇到敌人挡路就对着他投掷"闭じ入めの壶"将它关入壶中,别忘记捡起来。打碎关有怪物的壶,怪物出来呈失明状态还能帮你清理拦路的敌人。迷宫虽然只有6层,要想突破也绝非易事,活用手中的道具吧。

4 奈落の果

非常普通的迷宫,特别之处在于出现的道具基本处于未识别状态。如何学会辨别道具就成为了重点。其中难度较高的就是对壶的辨识,捡到识别卷物一定要优先识别壶。如果手头缺少识别卷物可以靠往壶里面放入一个未鉴别的道具来判断壶的种类。如果道具变得可识别了就是识别の壶、HP回复了就是回复の壶、变成别的了就是变化の壶、还可以取出来的就是保存の壶、祝福或诅咒了的就是祝福诅咒壶、没有变也取不出来很可能是合成壶。只能使用的壶有很大几率是"闭じ入めの壶"。另外还可以靠价格鉴别,将道具放在商店问问店主价格也可以判断。另外要注意迷宫里面的草不要乱吃,很大几率是毒草会导致行动变慢。

5 锻造屋迷宫

最变态的迷宫,全部都是高级怪物。即便一身顶级装备,也可能瞬间阵亡。而且上来就99F,不过里面好东西也非常多,进去之前一定要带上回城卷物,这个迷宫需要的是超高的运气加技巧。

6 オババの家の隠し穴

迷宫不是很特别,第一次攻略可以带钱以外的所有道具,第二次只能随身带一种道具。另外通关时间貌似可以通过Wi-Fi进行排名。

7 マムルのほら穴

带着金属マムル一同冒险的迷宫,金属マムル同样好战而且不会任何特技。怎么办?身上有个饭团子给他吧!联络一下感情。嗯,升级了?原来他可以升级,但他升级不是靠杀敌数而是需要你给他需要的道具。而且所要道具五花八门,很多还有特定要求。比如第9级需要咒われた杖系,怎么办?迷宫中有诅咒陷阱和ノロージョ系敌人,就靠它们了。找一把杖将其他的道具放在地上,反复踩踏诅咒陷阱或在ノロージョ系敌人身边踏。很快就变成咒われた杖,再交给金属マムル。另外还有一个比较特别的物品。第92级时需要祝福状态的咒いの壶,(一般情况下祝福状态需要放入祝福の壶)但壶不能放入壶中怎么办?看看怪物图鉴ウシボカズラ系敌人3级变成祝福カズラ。将诅咒的壶扔给它再把他打死就能得到祝福状态的咒いの壶。祝福カズラ不多见,那就人为找一只ウシボカズラ让他升到3级。最简单的办法是对着他挥动しあわせの杖。另外还可以用身がわりの杖将一只可怜的マムル变成西林,让ウシボカズラ去攻击,反复就能达到3级。别忘记自身等级祝福カズラ可跟之前的ウシボカズラ不是一个级别,别让他打死了。此法还可以用来得到高级怪物的肉喂狗。

最后我想说的是如何打劫,迷宫中有商店。不花钱店主不会让你出门。其实有很多方法可以偷盗,场所がえの杖+大部屋の卷物、つるはし挖墙(只用于商店和楼梯很近的情况)、ワナ师の腕轮+落穴陷阱、吃下穿墙怪物的肉。这些只是常见的手法,大家尽情发挥创造力吧。

风来的特色是我不动敌不动,遇到特别危险的情况。先考虑好如何脱身再行动,否则胡乱操作只有死路一条。遇到怪物屋也没什么好怕的,迅速退回通道就可以了。切忌贪功冒进,前面随时都有可能是一个致命的陷阱。在路口先挥空一下武器看看有没有陷阱。只有熟悉道具的性能,敌人的情况才能百战百胜。头一次玩不妨在剧情通关后看一遍主菜单"其他"里面的风来奥义,会有更深的理解。祝各位在游戏中都能体会到不同的乐趣。

加雷特编年史 红辉的魔石

正统日式游戏与韩式画风的再次碰撞

原名	ガーネットクロニクル		
机种	PSP	类型	角色扮演



晴天

从正式公布开始官方就一直强调本作是一款"正统角色扮演游戏"，而实际玩到游戏后，与现在以"创新"为理念的游戏思路比起来，本作能区别于其他同类型游戏的地方的确是少之又少，惟一给人最大感受的就是韩式画风的精美与细腻。在系统等细节方面，厂商还是针对日式玩家的游戏习惯作出了很多调整，并不会让人有枯燥而重复的感觉，如果你曾经因为《龙骑士的咏叹调》而对这种日式与韩式的结合持保留意见，那么尝试一下本作或许会使你固有的看法有所改观。

先下手为强

游戏中所有的敌人都是可见的，如果从敌人的背面接触敌人（即敌人的头上没有出现"！"号标记），那么我方会在战斗一开始就给予敌人一次全体攻击，实际伤害的数值跟我方所有角色的攻击力有关，但不受敌人的特性（例如物理或魔法抗性）以及防御力的影响，也就是说面对一些难缠的敌人，一开始就以"偷袭"的状态开始战斗会使游戏的难度大大降低，而利用战斗胜利后短暂的无敌时间也是制造连续偷袭的绝佳机会。



当然这个法则同样适用于敌人，如果敌人提前发现了我方，那么在"！"号消失之前最好主动接触它们进行战斗，否则就只有尽快切换场景来进行回避（操作机关或打开宝箱时敌人的时间不会暂停）。因为一旦"！"号消失，敌人就会以快于我方两倍的移动速度追击，被它们接触后我方同样会强制受到一次全体攻击，尤其是在后期的高等级迷宫，被敌人"偷袭"几乎就等于直接全灭。不过后期我们可以在商店中购买到名为"ジョン・ペンソンの靴"的特殊饰品，只要让吉利昂（キリアン）装备上就可以使地图上的移动速度提高一倍，回避一些无谓的战斗也会轻松很多。

个性化装备

游戏中击败敌人会有一定几率掉落特殊的"卡片"（カード）类物品（增加特定的能力），而从商店中则可以购买"ジェム"（结晶）（改变武器的攻击属性）和"元素"（エレメンタル）（提升特定属性的抗性）。在道具中使用它们都可以在任意角色的武器或防具上附加特定的属性，其中需要注意同一件装备的插槽（SLOT）只有3格，一旦加满就无法再替换或更改，尤其是对于后期的强力装备一定要谨慎操作才行。



学习与升级技能



按△键打开系统菜单选择"Skill"可以使用已经学会的回复魔法，而在该界面中再次按下△键就会进入"技能树"的技能学习界面。游戏中每名同伴的技能树都是不同的，在任意"？"号表示的技能格上消耗两次战斗后获得的SP来分别"辨识"和"学习"技能才算是完全掌握，而只有"辨识"出一个技能后才能在其后续的分支技能格上分配SP，所以要学习强力技能的话，只需要依次"辨识"出该分支前面的所有技能格即可，并不需要全部学习这些技能。另外使用游戏中以"メダリオン"为后缀的徽章可以提升技能的等级，不同的徽章只对应提升某个等级的技能，而同一技能最多能达到LV5（技能的等级提升后只会增加威力，不会增加MP的消耗量）。

游戏中赚取SP和获得徽章比较快速的方法是在特定的村庄前花费一定数量的金钱传送到"ジッグラト"的迷宫，在此处消灭敌人会一次性获得大量的SP，但该迷宫在每一章最多只能探索10层，比如你在第一章探索到第10层，再上楼的话会得到"无法前进"的提示，接着将剧情发展到第二章，再进入迷宫会重新从1层开始，但到达11层后会出现"通过第一区域"的提示，这样下次再进入迷宫就会直接从11层开始，之前的10层将无法再返回，尤其是喜欢收刮宝箱的玩家一定要注意。

连携技



要在战斗中使用"连携技"需要满足两个条件：①对应的角色必须在"技能树"上都学习同一"连携技"。②战斗中发动"连携技"的同伴的行动顺序必须相连。在后期面对强大的隐藏BOSS时，使用"サンクチュアリ"的全员连携技可以产生8次行动（包括敌我双方）中所有攻击无效的逆天效果。

关于支线任务

游戏中前三章都可以从教官处接到"支线任务"，按照他的提示完成对应的探索后就能获得各种实用的奖励，而第四章的支线任务会在主线剧情中直接接到。

任务①	ガロリンハンティング
发生时期	序章
奖励	青铜のメダリオン ×3

前往野外消灭ガロリン收集5个"ガロリンの角"后再与学校广场上的教官对话。

任务②	修道院の里庭
发生时期	第二章
奖励	巨大爆弹 ×10

与"バプスブルグ"公爵府中的教官对话接受任务，之后前往修道院在入口调查右上方两颗树之间的空隙会进入隐藏的迷宫，得到最深处宝箱中的"黄金の干パン"交还给教官。

任务③	三万剑
发生时期	第三章
奖励	三万剑

与"ロイトゲンの遗迹"入口的教官对话接受任务，由于之后会在最深处发生强制的BOSS战，所以完成这里的剧情后必须原路返回原来BOSS战的地方进入其身后的房间从宝箱中得到"とてもさびた剑"，最后将其交给教官即可。该武器每次攻击敌人会固定显示30000的伤害数值，但实际造成的伤害会根据目前的攻击力来计算。

任务④	皇帝の剑
发生时期	第四章

在持有"光明のお守り"的情况下返回"シルバニアンの洞穴"，从地下5阶的楼梯口直接往下进入隐藏的区域。调查并启动该区域所有的魔法阵后会传送到BOSS所在的区域，敌人会连续两次行动，如果没有有效防御暗属性，其单体攻击的威力很容易直接秒杀我方的同伴（建议发展剧情到最终迷宫击败第一个BOSS后，调查它的尸体得到完全防御暗属性的饰品"暗黑の真珠"），所以一定要准备足够的复活道具来应对。偶尔发动的冰魔法需要使用元素类的物品或装备饰品来提升"冰"属性的抗性（保证在8～10之间），这样所造成的伤害就不能构成威胁，濒死时她会使用回复魔法，需要做好持久战的准备。胜利后得到"奇迹のアミュレット"（战斗后装备的角色HP和MP完全回复）和吉利昂的最强武器"皇霸银龙剑"。

任务⑤	圣骑士の铠
发生时期	第四章

在持有"暗黑のお守り"的情况下进入"ジッグラト"会直接到达地下区域，在迷宫的尽头进行BOSS战。敌人会连续3次行动，频繁发动的火魔法除了保证抗性足够外还要注意其附加的"混乱状态"，所以战斗中最好直接使用"铁のカーテン"来使所有异常状态无效化。濒死时它有很大几率会使用全体秒杀技，所以之前必须准备足够的"奇迹の书"来保证我方的战力，而其偶尔使用的回复魔法也是延长战斗时间的主要原因。胜利后得到"大宇宙の加护"（全部伤害减少5%）和吉利昂的最强防具"エテルニウム・クルセイダー"。

任务⑥	风车传说
发生时期	二周目序章
奖励	透视のメガネ

与"パルデンホッフ风车"前的教官对话接受任务，进入风车内部，先启动第一场景中的两个装置，在最后的场景轻松解决掉BOSS后只能拿取两个宝箱中的一个。装备报酬的饰品在地图上接触敌人必然发动"偷袭"。

星之卡比 极端超华丽 极端超厚道

原名	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス		
机种	NDS	类型	平台动作



阳光成员
香霖

本作是SFC版的移植作品，但SFC版在国内接触过的人比较少，所以也可作为完全的新作来对待。卡比系列最吸引人的要素之一就是其丰富多彩的变身能力，而本作的变身种类及技巧也是空前之多，并且还有独特的同伴系统，支持二人共斗，卡比的FANS一定不可错过。

变身、同伴系统

●通常状态下按B吸入敌人／物品后，按下X即可将敌人／物品咽下，如果敌人／物品有特殊能力的话卡比即可复制它的能力（变身）。

●如果同时吸入两个有不同变身能力的敌人／道具，即可在所有变身能力中随机获得一种，可用这种方法来得到某些稀有变身。

●已变身且无同伴时按X，即可召唤出CPU（或2P）控制的同伴，同时卡比回到通常状态。

●未变身但有同伴时按X，可使同伴变回道具状态，吸入此道具可再次变身。

●有变身且有同伴时按X，抛弃自己的能力，投出变身道具，同伴接触到此道具可立即变身。

●同伴HP减为0后，死前会全身着火乱蹦乱跳一阵，此时如果碰到任何能变身的东西都会自动变身，并且HP全回复。

●卡比或同伴吃到回复道具后，迅速接触另一人，即可使另一人得到等量的回复（无敌效果也可）。

●在空中踩在同伴的头上时按住上可以跳得很高。

●有使用次数限制的变身无法叫出同伴。

●同伴是车轮时，卡比跳上去后可以骑在同伴背上，这个状态下可以在冲刺中跳跃。按上＋跳可以跳下来。

●同伴离卡比过远时会被自动召唤回卡比身边。

●同伴在水中时能力不受影响。

●卡比在空中飞的时候也可以吊着同伴一起飞。

金属骑士操作

能操纵系列人气BOSS金属骑士是这个模式的一大亮点。其操作与剑士变身基本相同，不过有特殊的触摸屏系统。

此模式下消灭敌人即可获得点数（最多储存50点），按后触摸下屏即可消耗点数发动相应能力。

召唤同伴（剑士）：消耗2点，与X键效果相同。

加速：消耗8点，大幅提升金属骑士的速度，冲刺中使出的突刺攻击距离也会增长，通常在赶路时用。

回复：消耗10点，自己和同伴的HP全回复。

旋风攻击：消耗30点，超强力的全屏攻击，建议在BOSS战前存够30点后对BOSS使用，中BOSS甚至可以一击必杀。

战斗的一些技巧

本作斗技场模式就一共有3种，也算是一个重点了，因此特别提一些对BOSS的战斗技巧。

远程攻击：因为斗技场模式的回复道具非常有限，所以不仅要求快，更要求稳。小飞标连射磨血什么的，虽然毫无技术含量，但离BOSS越远越安全总是没错的。

防御：本作中防御很重要，能大幅减轻自身所受伤害，对一些回避困难的攻击一定要及时防御。不过有些攻击无法防御要注意。

无敌时间：很多攻击过程中都是全身无敌的，如许多冲刺攻击，攻防一体，善用无敌时间来躲避攻击也是很重要的。

无变身时的作战方法：变身被打掉后并不代表着只能坐以待毙了，可以吸各种东西后吐星星来反击，而且攻击力还很高。可以吸的东西包括BOSS砸地砸出的星星和各种能用普通攻击打掉的飞行道具。另外BOSS战时基本也都会出现一些能用来变身的道具，及时变身召唤同伴也是一种战法。

投技：投技在本作中非常强，不仅发动过程中全身无敌（仅在收招时有一点硬直），而且有着极高的威力，并且对投技发动的过程中砸到的其他敌人也能造成同等伤害。BOSS战时即可使用投技BOSS对进行间接攻击（凡是能吸进嘴里的东西都能对其使用投技），有很高的伤害输出，用得好甚至可以秒杀BOSS（例如用忍者对付大鸟）。

最强变身：石头！石头有着很高的攻击力以及石头状态下无限的无敌时间，保守战法天下无敌。实在打不过真斗技场的人可以考虑全程石头，平时进入无敌状态躲避攻击，同时不断找机会磨血，胜利只是时间问题。

最后的CG

完成度100%后，游戏仍然没有完美，你会发现CG鉴赏模式下还缺最后一段CG没有获得，其获得方法就是同伴斗技场全员通关（单人双人均可，选人画面时头像上有个金币就说明已经通过了）。对部分能力较弱的同伴来说确实难度较高，不过对于已经通了真斗技场的诸位也不算什么了吧，努力吧诸君！



最稀有的变身能力

在真斗技场的最终BOSS战时可从BOSS的一招攻击吸得能力“刷漆工”，只此一家，别无分店，想收集变身造型的玩家不要错过了。

乐克乐克2

原名	LocoRoco2		
机种	PSP	类型	动作

圆滚滚胖嘟嘟粉可爱，滑溜溜柔软软萌掉渣

游戏的物理引擎依旧出色，所以要想拿到稀有物品还需要好好考虑一下速度、惯性和重力的影响。比起上作此次游戏加入了更加丰富的内容，多样的关卡、众多的小游戏、改良的MIUMIU HOUSE和明信片功能都让游戏趣味十足。另外，如果你的女友还在反对你打游戏，那就赶快把本作介绍给她把她也变成玩家吧！



阳光成员
依然盆盂

全小游戏说明

●BuiBui BwooooooN！：位于绿色山丘上方，驾驶小飞机进行横板射击游戏，在受到攻击或撞向敌机时我方不会受到伤害，但飞机后的乐克乐克受到攻击会减少。

●Nyokki NyoNyokki：位于黄色山丘刺猬右边，根据屏幕按键提示进行“打老鼠”游戏，打到乐克乐克加时间和分数，黑色的Moja可以连续敲打。

●Loco Race：位于红色山丘枫树下，选择一个乐克乐克进行赛跑比赛。

●Chuppa Chuppa：位于棕色山丘月亮下，控制力度发射被吸住的乐克乐克并不受到伤害，得到道具后（最多三个）发射到猫头鹰尾巴上即可安全退出。

●MiuMiu Crane：位于红色山丘海洋处，控制起重机进行夹娃娃游戏，夹到的乐克乐克越大得到的道具越多，在起重机下降的过程中还可以用十字键控制方向。另外，一直玩的话可以不定时使用红色的



Biu Biu小人驾驶超大的起重机。

●Loco Rider：位于Miu Miu山丘，类似小时候玩的“斗鸡”，方法是按住○蓄力再用摇杆控制方向松开○后将对手弹到黑色的刺上，当对手的乐克乐克数降为零或是在规定时间内自己乐克乐克数多于对手时胜利，可四人联机。

●Miu Miu House：位于Miu Miu山丘，利用获得的素材为解救出来的Miu Miu们改造房屋。

●Loco Stamp：位于Miu Miu山丘，将收集到的各类图标贴在明信片上对应的缺失部分或者将这些图标随意印在提供的自定义明信片上。另外，还可将PSP中的图片用这些图标进行编辑。

难点说明

●风穴：当没有路前进的时候看看四周有没有很小的一个凹下去的孔，将乐克乐克移动到该孔旁边不动就会被吸进去开启新的道路。

●变小：变小的时候可以通过一些很小的通路，另外在困于某种容器的时候变小也会开启新的道路。

●变形：有的道路只有特定形状的乐克乐克才能通过，这时只需要被附近的猫头鹰嚼一下即可，之后遇到水会复原。

●唱歌：本作中同样采取用乐克乐克的歌声来唤醒熟睡中的动物和物体，靠近他们身边不动即可开始唱歌，方式为完成一个标有音符的小游戏，但需要注意的是唤醒他们需要达到要求的乐克乐克数。

●尾巴Moja：游戏中有一种敌人有长长的尾巴，需要咬住他的尾巴后快速的同时连按R和L键扯断尾巴。另外，墙上有时候会有支出来的黑色东西，咬住后同样使用该方法就能拔出一个小人得到道具。

●Moja大王：很大的一个黑色怪物，首先要不断的跳起攻击Moja大王身体消灭到它身上三个扔东西的小人，建议不要提前跳，等它来咬你的时候再攻击，之后咬住它的尾巴扯断即可。

●Moja女王：消灭方法是当她一边的嘴唇翘起来的时候过去攻击她的眼睛，注意她放出来的怪物和不断倾斜的嘴巴。

●隐藏场景：想救出每关的三个MIU MIU小人，拿到二十个乐克乐克种子和取得稀有道具就必须探索全部的隐藏场景。这些场景在走主道的时候是看不见的，只有在靠近它们的入口的时候才能显现出来。这些隐藏的场景有一个共同点，就是基本分布在很厚的墙体内，并在入口处有一个很明显但是弧度不大的凹陷。但有的隐藏场景相当隐蔽，比如在屏幕最上方的隐藏场景就只有通过弹跳机关或者是在弧形场景内荡起后快速冲向顶部才能进入，有的入口处还有障碍物，需要多次撞击后才能进入。

孤岛惊魂2 做一个佣兵，揭露非洲战争中的阴谋



看到游戏名字的玩家可不要把本作和《孤岛危机》(戏称"显卡危机")搞混了。PC上的《孤岛危机》在画面上可谓出尽了风头，而同为育碧蒙特利尔工作室开发的"《孤岛惊魂》系列"在画面上自然也不差，尤其是光影效果堪称一绝。在本作中，制作公司尽了最大的努力展示出了一部非洲雇佣兵的"血泪史"，为此甚至去非洲当地进行了录音工作。如果你对非洲有爱，如果你对FPS有爱，如果你对雇佣兵有爱，那就不用犹豫了！

阳光成员 黑X

原名	Far Cry 2		
机种	X360/PS3/PC	类型	主视角射击

游戏流程

游戏开始后有多名角色可供选择，无太大差异。另外玩家没有选择到的角色在游戏中可以遇到，会成为同伴。游戏初期提供了几个简单的任务，都有较详细的教学说明，让大家能够尽快熟悉游戏的操作。而完成最初几个固定任务后，玩家便进入了相对自由的时间。接任务，到指定地点完成任务，让人有点"非洲版《GTA》"的感觉。各组织的任务可以任意接，先后顺序无大影响。由于任务过程比较简单，所以这里本人从地图标示解说入手，为大家简单讲解一些游戏的要点和进行方式，希望能给各位读者带来帮助。

地图详解

Main Objective（主要任务）：红色任务是当前接到的主要任务。而推动游戏流程进行的任务便属于此类型，玩家一般可在3大阵营中接到该任务。

Buddy Mission（密友任务）：游戏中的密友任务除了在酒吧可以接到以外，有时会和一个主要任务同时出现，这时它往往是该主要任务的一个扩展与铺垫。遇到这种情况建议大家直接选择密友任务，这样一来可以提高与同伴的好感度，二来可以更轻松的完成主要任务。

Underground Objective（地下任务）：这是地下组织交给玩家的任务，随着流程地进行会不断地出现。另外当主角的急救药丸吃完时往往会出现该任务，建议第一时间完成。

Available Mission（可接任务点）：当游戏初期完了之后便会进入一个相对自由的时期，此时察看地图，凡是有"!"标示的地点都可以领取任务。当然你可以领取一些主线任务或者是一些其他分支任务。

Underground HQ（地下组织总部）：游戏中的3大阵营之一，其地点在游戏后期才会出现，玩家可以在这里领取一些主要任务。

APR HQ（APR总部）：游戏中的3大阵营之一，与UFLL阵营同位于Pala镇内，玩家可以在这里领取一些主要任务。

UFLL HQ（UFLL总部）：游戏中的3大阵营之一，与APR阵营同位居Pala镇内，玩家可以在这里领取一些主要任务。

Safehouse（安全小屋）：这个安全小屋是游戏中一个很重要的地方，游戏中在地图个点都有分布，玩家往往需要解决掉屋外的几名敌人才能占领小屋。小屋内可以进行弹药补给以及时间调整和存档，而后期更是可以给小屋升级。

Town（城镇）：在Pala里，记住这里是停火区，收起你的枪吧，不然会死的很惨。

Bus station（公交车站）：游戏中的地图场景还是比较大的，如果每个任务都自己驾车过去，那恐怕是心有余而力不足。这个公交车站的作用就是让你省去驾车的疲劳感，所以接到任务后观察一下地图附近有没有公交车可乘坐吧。可惜的是这车站的数量少的可怜，并且只能在几个站点之间移动。

Mike's/Marina Bar（码头/酒吧）：码头顾名思义就是坐船的地方，游戏中的河流也是四通八达，可以利用。而酒吧里可以结识很多同伴，并领取密友任务。

Weapon Shop（武器店）：游戏中需要经常出入的场所之一，起初玩家所能购买的武器很有限，只能通过完成武器店老板委托的任务才能解锁一些武器（注意武器店有"!"的标记的时候便可接任务）。玩家在这里可以购买改造枪支和装备，武器店的旁边就有货仓，购买的物品需要在货仓领取。

Guard Post（哨卡）：哨卡一般都有一定数量的敌人把守，并且一般周围都有各种补给和钻石。游戏中的哨卡共有57个，需要注意的是清光敌人后，要在该哨卡进行一次补给才会显示占领该哨卡。另外比较烦人的一点是清光一个关卡的所有敌人后经过一段时间，这些敌人又会复活。



Health Supplies（医疗补给）：就是可以领取回复试剂的地方，地图中这类地点相当多，基本不愁不够用。

Mounted Weapo（固定机枪）：机枪一般都在哨卡，所以用处不大。如果附近有敌人的话，这类机枪自然有使用价值。

Cellular Antenna（天线）：这是地图上一些类似于电线塔的地方，在这里可以接到一些诸如刺杀，窃听之类的任务。

Sniper Position（狙击点）：某些任务中需要使用狙击枪来干掉目标，这里便是任务的狙击点。

Ammo Pile（弹药补给）：哨卡等地的补给项目，可补充弹药等。

Explosive Pile（炸药点）：哨卡等地的特有爆炸物品，可以将其打爆炸，给敌人重创。

Fuel Pile（燃料点）：哨卡等地的特有燃料点，同样课将其打爆。

Vehicle（交通工具）：在某些任务中可以看到的交通工具。

Recovered Diamond（钻石回收点）：这个钻石回收点比较可惜的是只会在你获得钻石后才会显示，游戏中的钻石一般都隐藏在一些房间的箱子中，共有221个。

钻石王老五

在非洲这片土地，有种东西普遍被当作货币而在黑市流通，那就是"钻石"。游戏中也不例外，玩家购买枪支弹药等所需要的货币就是钻石。在游戏中打开地图时，附近的区域如果有钻石，右手的GPRS装置便会不停的闪绿灯，这时候让我们左右调整视角，当绿灯停止闪烁持续发光时，该朝向便有钻石。有时候藏有钻石的房间还是封闭的，这就需要我们们炸开入口才能进去。去寻找钻石吧，猎人们！

实用建议三条

1、后期有些任务中敌人还是比较多，如果觉得苦手的话就可以把时间调到晚上，这个时间段敌人都比较傻，而且夜色也有助于我们上演一回"孤岛谍影"，偷偷摸摸的干掉这些敌人吧。

2、游戏中凡是捡了敌人的枪用，都很容易卡壳，建议在任务前确认一下手中的枪，最好换成从武器店仓库直接拿出来那种。

3、当准心靠近敌人附近时按下LT，有自动锁定功能，然后稍作微调瞄准敌人头部打是远战的不二之选。而平时推荐武器仍然是"狙击枪"，配合火箭弹和手雷可以说是让敌人无所藏匿。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

侍道3 PS3 日版
原名 侍道3

赚钱秘技

首先去高种村的锻冶屋找堂岛（弟弟），随便买些道具然后把他砍倒，并回收刚才买道具所花的金钱，之后按开始键直接选择"天寿を去る"来结束游戏并存档。回到标题画面后再读取刚才那个存档来重新游戏，在游戏开始的时候选择"大丈夫とはいえないな……"或者"途の川が见えてきました……"来快速跳过事件，之后再去找堂岛（弟弟），这次我们同样是花些钱后把他砍倒，这时玩家就会发现连同上周目在他身上花掉的钱会一并掉下，之后玩家只要重复上述步骤就可以在短时间内赚取金钱了。

注意：其实这个秘技应该说是游戏的BUG，玩家在利用这个秘技的期间最好不要去高种村以外的地方，另外在对话选择希望按照上面推荐的选项来选择，不然从堂岛（弟弟）掉下来的金钱数会被重新刷新为正常值。

[提供者：SOLID]

中文游戏风向标

这半个月间，仍然有很多汉化小组用辛勤的劳动为我们玩家带来了不少值得一玩的游戏。不过似乎都是NDS平台的啊。比如动作角色扮演游戏《盗贼皇女》，模拟经营类游戏《牧场物语：养育你的小岛》、文字冒险类的《迷失蔚蓝3》。还有上个月底刚推出的动作角色扮演游戏《AWAY 混乱迷宫》也推出了汉化版。可以说玩家们的选择还是相当丰富的。

值得一提的是在上期已经报道了推出过汉化版的《恶魔城 被夺走的刻印》近期推出了修订版，修正了部分文字的错误。恶魔城的玩家们记得更新一下吧。

近日在官方的中文游戏方面也有两款可供挑选的，相信大家拿到杂志时，应该已经可以买到了。一款是老牌的竞速游戏《极品飞车 秘密行动》（官方中文版名为《极速快感：卧底风云》），有X360版和PS3版两种选择。另一款则是强调在美丽的海底轻松玩赏，收集鱼类的PS3休闲冒险游戏《潜水员的假日 隐秘记录》（官方中文版名为《海洋假期 堡礁秘辛》）。



栏目主持 | 火云

掌中天地



包罗掌中万象
遨游自制天地





近日两款掌机上都是破声不断，先是NDSi传出烧录卡已经出现的消息，然后就是PSP TA-088v3主板破解的消息，这些传闻对我们玩家来说无疑是有利的，如果属实，那么打算年末购入掌机的玩家就有了更多的选择。继《乐克乐克2》大幅度提前泄露之后，《无双大蛇 魔王再临》也耐不住寂寞早早地来到玩家的面前，如此一来我们就不必为了这些游戏与《啪嗒砰2》和《异说 最终幻想》都挤在一起发售而担心时间不够用了。

实用技术 掌中天地

破解信息

TA-088v3主板破解，PSP-3000破解在望？

近日Dark-Alex在他的博客上放出消息，Dark-Alex论坛的一位用户最终公布了部分破解TA-088v3的代码，虽然这只是不完整的代码，而且仍有一些函数缺失，但是毫无疑问这对迟迟没有破解的TA-088v3来说是一个天大的好消息，说不定不久之后DA就会放出TA-088v3主板的破解程序。不过在此之前DA也曾经声称索尼在新的主板内加了很多不必要的代码，所以给破解造成了一定难度，而这么快又有破解的消息传出，到底破解程序什么时候才能放出，看来我们还需要一段时间的耐心等待。

那么这是否意味着PSP-3000所使用的TA-090主板也有希望破解呢，恐怕目前还不得而知，不过如果有破解希望的话，突破口也许就在TA-088v3主板。能不能破解目前来看都是不确定因素，不过可以肯定的是近日TA-088v3主板的PSP-2000价格肯定会有所提升，说不定PSP-3000的价格也会抬头，近期有购机打算的玩家一定要擦亮眼睛了。另外，近日有商家打着PSP-3000破解的旗号，并演示从记忆棒中读取游戏，其实那些只是从PSN上下载的试玩版游戏，聪明的玩家千万不要上当了。

吸烟有害健康



吸烟的危害恐怕每个人都清楚，如果你是个烟草爱好者，而又下决心准备在未来的一段时间内彻底戒掉自己的烟瘾，那么这款游戏绝对适合你。又或者你想劝自己的亲朋好友将这个恶习戒掉的话，那么不妨将自己的NDS借给他。《我的戒烟教练》就是这么一款游戏，不，从某种意义上来讲，这应该称得上是一款实用工具，用来将你的烟瘾戒掉的工具。本作是根据英国著名戒烟专家亚伦·卡尔所著的《简单戒烟法》而制作成的一款软件，它并不像许多教科书一样处处教导你吸烟的坏处是什么什么，为了家人健康你应该怎么怎么样诸如此类的人人都懂，但人人都不想做的事情。游戏是从各种心理暗示上来告诉你，"瘾"这个东西应该怎样根除，其中一个挖钻石的小游戏就生动地讲解了这个道理。如果你坚持将这款游戏玩下去，那么它在你的戒烟过程中绝对会起到积极的作用，祝你早日告别吞云吐雾的生活！



自制软件推荐

昔日华彩 NEOGEO

软件名称 MVSPSP

说起Capcom怎能不提起SNK，这个当年凭借着"《KOF》系列"、"《侍魂》系列"、"《饿狼传说》系列"和"《龙虎之拳》系列"等大量经典格斗游戏在国内玩家心中有崇高地位的厂商，虽然如今已经逐渐走向没落，但是"《KOF》系列"依然是许多国内格斗爱好者最爱。该模拟能够让玩家体验《KOF94》到《KOF2004》这十年间的全部作品，对于喜爱该系列的玩家来说，单凭这个就已经具有致命的杀伤力。况且在模拟器上我们还可以玩到"《合金弹头》系列"以及《1945》等经典的射击游戏，是无论如何都不能错过的街机模拟器之一。注意，该模拟器还支持联网对战哦！



实用度 ★★★★

重现Capcom经典

软件名称 CPS1PSP；CPS2PSP



当年的每一个街机厅几乎都会有Capcom的游戏，而Capcom的游戏也必然牢牢占据着"投币冠军"的位置。《街霸Ⅱ》、《吞食天地》、《名将》、《快打旋风》、《恐龙世纪》、《圆桌武士》等等，可以说如果你没在街机厅玩过老卡的游戏，那你等于根本就没去过街机厅。有了PSP之后，我们就可以通过掌机来重温当年的感动了，这两个模拟器几乎涵盖了所有Capcom当年的街机游戏，而且运行起来基本完美。最为重要的是该模拟器还支持两台以上的PSP进行联机双打，怎么样，是否已经有找回当年感觉的冲动了呢，那就赶快试一下吧！

实用度 ★★★★

为你的PSP游戏瘦身

软件名称 Yet Another Cso Compressor

现在动辄1G以上的PSP游戏是不是已经让你的记忆棒开始消化不良了呢？而那些大容量记忆棒的价格又让你望而生畏的话，你完全可以在PSP的ISO瘦身上想办法，PSP ISO压缩工具YACC（Yet Another Cso Compressor）就可以帮助你简单地完成IOS瘦身工作。目前的最新版本除了可以压缩CSO之外，还支持繁体中文，丰富的皮肤也让你有更多的选择。该工具的使用方法非常简单，我们只需要在工具界面中添加想要压缩ISO的路径，然后再给输出文件起个名字即可，在压缩的过程中还会显示ISO的压缩率。当然，我们也可以通过设置来完成一些其他的设定和操作。别忘了，该软件还支持批量转换，赶快将你的ISO拖去减肥吧！

实用度 ★★★★



剧情派

SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好



最近剧情值得一看的游戏数量还是不少的，特别是以"选择"作为主题的的《女神侧身像 负罪者》更是让人印象深刻，不知道大家有没有玩呢。另外，在本期的"剧情报告"中，我们为大家选择了不久前推出的《恶魔城 被夺走的刻印》这款游戏进行介绍，不管有没有玩过这些游戏，都希望您能从中找到一些自己感兴趣的内容。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

痛苦瞬间 两难的抉择

出处:《女神侧身像 负罪者》 **机种:** NDS

是选择同伴？还是为父亲复仇？对于威尔来说，这是一个迫在眉睫的问题。为了替父亲报仇打倒女神蕾娜斯，他必须以信任自己的同伴作为祭品，以绝望与怨恨铸造出充满负面能量的咎人之剑，但是，为了给父亲报仇而一次次地夺走他人的生命……这样的罪恶难道就可以被原谅吗？当安塞尔死去时，相信所有人都暗暗下了"绝对不使用女神之羽"的决心，但是，在强大的敌人面前，这个决心又能坚持到几时？当那压倒性的力量令人绝望的时候，威尔还有我们，都必须做出一个两难的抉择。



自省瞬间 人与龙的战争

出处:《烈火之剑》 **机种:** GBA

《烈火之剑》中围绕着人和龙的关系作了一次带有自省意味的描述：人类为了自己的私欲将共同生活在一片陆地上的龙族赶出了大陆，甚至于利用龙族的能力实现自己的欲望。血统与种族并不是让两族产生隔阂的罪魁祸首，带来争端与纷乱的是仇恨、嫉妒、自私……以及自身的狭隘。在善良的龙族少女妮妮安因为邪恶人类的诡计，被刺伤于自己心爱的人类艾利乌德剑下时……在这场人与龙的战争中，大多数人类都成为了沾满鲜血的刽子手。



精彩瞬间

剧情报告《恶魔城 被夺走的刻印》

注：剧情引用为Bad Ending

究竟爱一个人，可以爱到什么地步？
究竟是怎样的羁绊，可以让人义无反顾？
规则的尽头，不是理性与秩序的理想国，
而是我用生命奉献的爱情。



十八世纪中期，因奋勇对抗魔王"德拉古拉"而声名显赫的"贝尔蒙特"家族不知为何失去了消息。为了抵御失去抑制的邪恶力量，人类凭借文明和意志开始组建各种反抗力量，而"圣堂"作为其中之一的抵抗组织，成为了本次故事开始的地方。

每一次，永远英勇的主角都不出意外地把那永远邪恶的BOSS德拉古拉或斩杀于利刃之下，或封印于虚无之中。永远的正义战胜邪恶，永远的恶魔即将复苏。而这一次，同样不出所料的邪不压正，却是一个打着伏恶除魔的幌子下的爱情故事。

主角夏诺娅和艾尔巴斯从小都是孤儿，被圣堂组织收留并且作为对抗"德拉古拉"的中坚力量而培养。"圣堂"的创造者巴隆完成了"刻印吸收"技术，希望运用刻印的能量来消灭邪恶的"德拉古拉"。

巴隆："只有夏诺娅，才拥有这个资格，你也应该明白。"

艾尔巴斯："但是我无论有什么困难都可以跨越，让我们三个人一起来跨越才对！"

引发整个故事的导火索是艾尔巴斯在吸收仪式进行中从夏诺娅处抢走了载有灭世之力的刻印"托米纳斯"，阻止夏诺娅吸收力量成为克制"德拉古拉"的"斩魔之刃"。即便艾尔巴斯知道唯有夏诺娅才能完成消灭恶魔的仪式，却义无反顾地和"圣堂"组织及夏诺娅决裂，带着刻印离去，而夏诺娅因仪式被打断失去了部分力量以及记忆，对艾尔巴斯仅存有一点点的印象。

不安和不解的夏诺娅在巴隆的指导下决定寻找艾尔巴斯取回刻印，在追寻的途中，艾尔巴斯先后把已分裂成三块的刻印"托米纳斯"里的其中两块给了夏诺娅，夏诺娅在巴隆的协助下吸收了其中的力量，实力变强的同时也对事情本身产生了更多的疑惑。随后的寻找过程中，夏诺娅从艾尔巴斯处得知原来"托米纳斯"刻印里面力量的来源竟是魔王"德拉古拉"！而吸收刻印之力也就是吸收魔王的邪恶能量。

与此同时，艾尔巴斯凭借提供给夏诺娅的两个刻印碎片研究出了吸收刻印之力的方法，并且把最后一块刻印碎片吸入体内。夏诺娅从巴隆处得知艾尔巴斯这么做的原因是他已经被邪恶力量所吸引同化，巴隆命令夏诺娅去艾尔巴斯处取回最后一个碎片。

而事实上，艾尔巴斯叛离"圣堂"组织及夏诺娅，并且吸收刻印之力的原因却并不像巴隆所说的那样。

原来，艾尔巴斯知道，当夏诺娅完整吸收"托米纳斯"刻印之后并不会成为"斩魔之刃"，而会变成封印"德拉古拉"的容器，为了消灭魔王，作为容器的人必须牺牲。他不忍见到夏诺娅的死亡，于是抢走了刻印，决心以自己的身体成为容器。但是，艾尔巴斯终究不是能封印邪恶力量的"适格者"，他因失败而被恶魔吞噬，不得已，夏诺娅只得击败了被魔化的艾尔巴斯并把最后一块刻印吸入体内。

"圣堂"的创办者巴隆的最终目的是把"适格者"作为吸收"德拉古拉"邪恶力量的容器，然后发动究极的灭世之力把容器摧毁以便达到消除魔王的目的。而作为容器的夏诺娅，从一开始就已经被打上了"牺牲"的烙印。

巴隆："高兴吧，夏诺娅，你伟大的牺牲将会拯救这个世界。非常感谢你，人类的希望，终于在这里实现了！"

把三个魔魂吸入体内，作为"德拉古拉"的魂之座而被巴隆破坏的夏诺娅，在她意识渐渐远离之际，脑海中儿时和艾尔巴斯捉迷藏嬉戏玩耍的情景却愈发地清晰起来。

夏诺娅："谁在那里？"

艾尔巴斯："许久不见，夏诺娅。本来打算吓你一下，吓到你了吗？"





歇斯底里般发出张狂笑声的巴隆忽然屏住了笑容，他的狂热的眼瞳之中，印出了夏诺娅精致秀丽的面庞，以及那一弯微翘的嘴角。

冲冠一怒为红颜，
伊人一笑，便是整个世界。

[文/阳光成员 木刀]

游戏名人堂 HALL OF FAME

新无双总帅 鲤沼久史



人物档案

1971年10月2日出生于日本千叶县，目前为Koei执行役员兼第二软件部部长。从国学院大学栃木高等学校、东京电机大学理工部信息系毕业后，于1994年加入Koei担任程序员。之后逐步被提拔为导演和制作人，代表作包括《真·三国无双2 猛将传》、“《决战》系列”、“《战国无双》系列”等。从PS3的《高达无双》开始当上Koei首席制作人，不仅指挥Koei的游戏开发，同时也成为Koei与其他公司合作项目的主要指挥者。

●喜爱的娱乐作品

《高达》、《北斗神拳》、《三国志》、《灵异第六感》

●如果有时间最想做的事

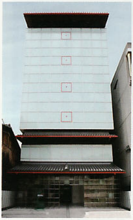
海外旅行。白天游泳和打高尔夫，晚上看电影和玩游戏。

●最想要的东西

最新式的按摩器

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深？

《决战》。因为是Koei的第一款主机首发游戏，为了拼命赶进度不仅新年没得休息，连睡觉时间都少得可怜。





▲Koei曾在横滨建造了一座“双子座”办公楼，而这个京都总部大楼的名字则是叫“狮子座”。

◀古典与现代有机融合的“狮子座”大楼全貌。

2008年10月初，在任天堂的秋季战略发布会中，《战国无双3》以Wii独占游戏的身分突然公布，成为一时话题。没有多少人注意到，就在同一个月Koei的京都工作室在京都繁华商业街“京都市四条”成立，与位于十条附近的任天堂总部仅有几十分钟的车程，Koei此举的含义不言自明。这家Koei京都工作室的总负责人正是统领《战国无双》和《高达无双》两大系列的新一代无双总帅——鲤沼久史。

游戏兄弟

鲤沼久史出生在千叶县千叶市的一个普通银行职员家庭，由于父亲工作调动的关系，童年时鲤沼久史数次搬家，3岁时搬到茨城县胜田市，小学2年级到4年级期间住在千叶县松户市，小学5年级又搬到了栃木县栃木市。在鲤沼久史的童年记忆中，游戏是最深刻的回忆。

1970年代末，以《太空侵略者》为标志的第一批街机游戏在日本掀起游戏热，日本各地不仅出现各种街机厅，连咖啡馆、点心店等场所也都出现了街机。小学2年级，刚刚搬到松户市的鲤沼久史对这个全新的环境充满好奇。在住处附近有一家点心店，店老板为招揽儿童而购置了多台街机，于是小小的店铺成为整个小区里的儿童游乐场，孩子们经常在排队等待玩游戏的时候买些点心，小店的生意非常红火。鲤沼久史有一个大他3岁的大哥，店老板的儿子正是鲤沼大哥的朋友，跟在大哥的屁股后面经常可以免费游玩。印象比较深的游戏是《Head On》，这是一款驾驶汽车消灭前方障碍物的游戏，此外还有《大金刚》，以及一款可以操作泰山一样的原始人在原始森林的河中游泳的《游泳者》。

受到大哥影响，接触了日本第一轮游戏潮的鲤沼久史自称是真正的骨灰级玩家，游戏经历不会比任何人短，鲤沼笑言：“从点心店开始，我这大半生从来都没离开过游戏。”在游戏之外，鲤沼的小学时代也有不少业余爱好，最卖力学的是乐器，梦想拥有自己的钢琴，可惜不仅家里没有钢琴，在学校里几乎也没有接触钢琴的机会。小学三四年级的时候，鲤沼加入了铜管乐队吹大号，这种年纪就吹大号的男孩子很少，训练过程简直是军乐团般严格，教练一心想要在县里举办的比赛拿到金奖，要求学员不仅要练吹奏，还要每天早上拼命练习腹肌运动和基础体力锻炼，下课后才开始进行演奏练习。

鲤沼久史小学时代里的体育锻炼不少，除了在铜管乐队里的锻炼外，每周末还会在家附近的街道会练习少年棒球，从小学3年级到6年级从未间断，搬家到栃木后仍在继续，5年级转校后开始出赛，平常对职业球赛的转播非常关注，最喜欢的球队是巨人队。不打棒球的时候，偶尔也会到河边钓鱼，活动非常丰富。直到小学六年级，一部红白色的划时代主机进入了鲤沼家，从此鲤沼久史的课余生活变得简单，户外活动大大减少，因为在家中，他可以体验更多姿多彩的世界。

FC的发售是在鲤沼久史上小学5年级时的秋天，不过当时知道“FAMICOM”这个名字的人不多，鲤沼久史是在小学六年级时得到了一台FC。看到在游戏店里演示的《马里奥兄弟》，鲤沼两兄弟激动得手舞足蹈，过去只能在街机厅中玩到的游戏终于可以在家中没有任何时间限制地玩个痛快，还有《雪人兄弟》、《大金刚》、《打气球》这些只曾在梦中出现的游戏竟然来到了自己家中，在两兄弟眼里，这个玩具般的红白小盒就像魔法箱一样充满魔力。



■《太空侵略者》让街机游戏开始在日本流行。

意外转折

中学时发生的一起小意外，让鲤沼久史基本告别了运动生涯，从此将绝大多数的闲暇时间安心投身于游戏。

这起意外发生在初一下学期的一节体育课，老师教的是跳高，在做热身准备时，调皮的鲤沼久史抓着根长棍，模仿电视里的撑杆跳运动员纵身一跃，结果头部垂直坠落到护垫上，鲤沼觉得隐约听到了喀嚓声，之后头部传来一阵剧痛。被救护车送到医院后，经检查发现头骨有轻微移位，老师一边看X光片，一边后怕地说："要是再稍微偏移一点恐怕就没命了……"

险些丢了小命的鲤沼久史住院40天才总算痊愈，其间一直用石膏固定住头部，一个多月的时间里百无聊赖，终日呆坐在病榻上边吃东西边看电视，日子过得倒也悠闲，只是40多天玩不到游戏让他对家中的FC更为思念，不禁苦叹人生之不如意。不过这段时间与各种电视节目的深度接触，让鲤沼久史又培养出另一个无法自拔的喜好。当时在医院里所看的电视节目中，鲤沼久史最喜欢的自然是日本每个儿童都喜爱的动画片，之前母亲的管教很严，平常不让多看动画和特摄片，住院期间算是一次看了个饱，对《高达》的热爱大约就是在这段时间里培养成型。

出院后，不敢再做激烈运动的鲤沼久史从过去的运动型业余爱好转为文静型，初二时开始接触PC编程，从《微型计算机BASIC》等早期的PC杂志中自学编程知识，自己家中没有PC就到朋友家里蹭。当时日本的主力PC机型是富士通的FM-7和NEC的PC-8001，对于鲤沼久史来说，PC的新奇乐趣不亚于游戏机，可惜的是在别人家中最多就是随便敲敲键盘感受一番，没什么机会编写自己的程序。鲤沼久史开始暗下决心存钱购买一台只属于自己的PC，那时PC是绝对的奢侈品，即使是二手货售价也在30万日元以上。对于一个初中生来说，要存到这么大一笔钱是堪称宏伟的理想。

鲤沼久史还有一个短期理想是考上县立高中，可惜分数不够，只能进入第二志愿的国学院大学枥木高中，此后每天的生活更加是与游戏紧密相连。

初一时发生的意外让鲤沼的初中生涯与业余爱好小组绝缘，到了高中鲤沼心想"这回无论如何得加入个兴趣小组"，经过一番考察之后他决定加入天文部。想不到这一个小小的选择竟成为今后其职业生涯的契机。

枥木高中的天文部拥有令其他高中艳羡的高级天文望远镜设备，而且为了模拟天体数据，还配备了在当时配置极高的PC。在那个年代里，无论是日本还是欧美，校园里科研用途的计算机常常成为学生们钻研游戏的工具。枥木高中的天文用PC也成为学生们的游戏专用机，鲤沼久史入部后，发现学长们都在玩一款叫做《三国志》的战略游戏，这款游戏还能实现8人玩，占了天文部成员的一大半，因此天文部的活动到了后来几乎等同于《三国志》游戏大会。鲤沼记住了Koei这个名字，它的游戏闪耀着智慧的光芒，虽然没有FC游戏的轻松有趣，却令人在深入体验后欲罢不能，沉浸于三国时代里运筹帷幄的快感。



◀《三国志》让鲤沼久史对"Koei"这个名字产生了好感。



▲Namco名作《妖怪道中记》也是鲤沼久史的最爱。

随着年龄的增长，鲤沼的游戏口味从FC逐渐转为更考验脑力的PC游戏，尤其是《三国志》这种博大精深的战略游戏。下课后的空闲时间里，鲤沼通常是在为存钱买PC而打工，或者在朋友家里一起玩PC游戏。鲤沼的PC同好们大多也喜欢Koei的战略游戏，当时也是PC冒险游戏的全盛期，River Hill的《琥珀色的遗言》、Enix的《波特比亚杀人事件》等历史名作都让鲤沼魂牵梦萦。同时小学时把鲤沼引入游戏世界的街机热情也在复活。

高一第二学期时，鲤沼久史在一家购物中心的游戏区找到了一份兼职。店里规定在打工时间里不能玩游戏，不过因为工作时间是从傍晚5点到晚上8点，在开始打工之前的半个小时可以自己掏腰包玩几局。当时最流行的游戏有Namco的《屠龙战记》、世嘉的《战斧》、Capcom的《魔界村》等，鲤沼对Capcom和Namco的游戏印象最深，特别是Namco的《源平讨魔传》、《妖怪道中记》等名作至今仍被他津津乐道。

日本人不提倡中学生打工，认为会耽误学业。枥木高中也明令禁止打工，连鲤沼的父母也反对他打工，因此打工存钱的事一直是在地下进行。鲤沼平常骑自行车上学，购物中心就建在学校与家之间，来往非常方便。进入天文部后，更是给打工创造了最好的借口，平常晚点回家就说是部里要夜观星象。而且天文部还有组织一些野外留宿的观星集训，通常碰到有两天一夜的集训时，鲤沼便向家里汇报说是要三天两夜，其实是跑到朋友家里玩游戏。为了避免引发足以在家中造成大地震的"母亲之怒"，高中时代的鲤沼几乎从不在家中玩游戏，因此这个时期鲤沼的游戏生涯出现了一段家用机的断层，当时流行的"《勇者斗恶龙》系列"一个都没接触过，如今能够回想起来的只有街机游戏和在朋友家中玩的PC游戏。由于母亲坚决认为"买回PC也会最终被当成游戏机来用"，因此高中时代给自己买台PC的梦想最终也没有实现……

鲤沼久史作品集

撼天神塔

平台	SFC
发售时间	1994年6月25日



日本Falcom于1991年推出的PC动作RPG名作移植版，故事发生在一个围绕通天塔而建的小国，居民们受到神龙的庇佑而过着祥和富足的生活。然而贪婪的国王为扩张王国而命学者研究通天塔的秘密，得知在塔顶藏有力量之源，一旦获得便可控制一切。国王欲将其据为己有，结果触怒神龙，整个王国因而崩塌。数千年后，人们早已遗忘通天塔的传说，直到有一天，一位流浪剑士为寻仇而来到来到这里，在与仇人的激战中意外坠入了数千年前的王国遗迹……



《撼天神塔》是一款典型的迷宫探索型动作RPG，由探索、解谜和战斗构成，PC版原作在日本评价极高，但SFC版的操作设置遭到诟病，而且在《最终幻想VI》等RPG巨作频出的当时，《撼天神塔》更加难以为人所发现。

撼天神塔2

平台	SFC
发售时间	1995年8月11日



尽管前作反响不佳，Koei还是在翌年推出了《撼天神塔2》。游戏围绕前作中取得的神剑"Planet Buster"，它具有毁灭整个星球的强大力量。这次又是一位贪婪的国王想将神剑据为己有。另一方面主角阿瑞斯在沙漠中迷路，结果被国王部下抓获，新的旅途便是在他逃出监狱之后开始。

《撼天神塔2》与前作基本相同，只是关卡更为丰富多变，不再只是枯燥的迷宫探索，音乐的进化也很明显。系统方面主要增加了自动移动功能以及可以双手各持一种武器。SFC版终于在画面中加入了小地图，但PC原版的不少地区被删除，过场动画明显缩水。画面的整体色调较黑，在迷宫中不易分辨。



三国无双

平台	PS
发售时间	1997年2月8日

鲤沼久史刚加入Koei时就希望开发一款3D格斗游戏，这个愿望直到1997年才得以实现。ω-force的实力在本作中得到彻底发挥，在技术层面上本作并不输给同时期的武器格斗名作《魂之利刃》和《武士道之刃》，每个角色都使用了600多个多边形，贴图精细，还使用了当时并不多见的动作捕捉技术，



共有10名武将可选。场景也非常精美，并分为清晨、午间与黄昏三种状态。由于不能像其他格斗游戏那样可使用连绵不绝的连续技，同时最多只能连击三招，不过“无双乱舞”这种华丽必杀技的加入使其具有2D格斗游戏般的快感。

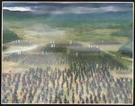
决战

平台	PS2
发售时间	2000年3月4日



Koei的“《三国志》系列”在PC上有一个忠实的玩家群，但由于这种正统历史战略游戏过于复杂繁琐，对其不了解的玩家很难为其所动，而无法补充新鲜血液，原有的玩家群就会不断缩减。为了改变历史战略游戏的窘境，襟川阳一提出以家用机倡导的流行元素对此类游戏重新包装，《决战》就是这样一款代表着Koei战略转型的旗舰之作，从Koei为它规划的100万套销售目标就可以看出其期望之殷切。

为了吸引轻度玩家，《决战》通过引入一定的动作元素，以及千军万马的火爆战场，从感官上诱惑玩家，同时以往战略游戏繁琐的内政外交元素也被大大简化。在游戏的宣传阶段打出了“操纵十万大军，同屏千人大战”的豪迈口号，虽然最终成品远没有宣传般夸张，但“PS2首款DVD游戏”这个噱头果然名不虚传。游戏中穿插的动画达100多段，实际画面在PS2的首发游戏中也算数一数二，同屏人数轻易突破百人，同时在战场沙尘和烟雾等细节上也毫不含糊。



虽然人们对本作的游戏性本身褒贬不一，但技术层面受到一致认可，身为主程序设计师的鲤沼久史在Koei的这次技术飞跃中扮演了关键角色。

决战II

平台	PS2
发售时间	2001年3月29日

由于有现成的引擎可用，《决战II》只用了一年的时间就顺利开发完成。游戏舞台从战国转移到三国，把历史改得面目全非，讲述刘备与曹操为争夺貂婵而发动战争，各方术士能人使用妖术异法在战场上大显身手，地震、雷电、火球等魔法效果令游戏的感官刺激大幅强化。游戏中的同屏士兵数量提高了五倍，在发动魔法攻击后偶尔会出现丢帧，但总体上依然十分流畅。







▲鲤沼久史的处女作《撼天神塔》。

光荣之路

上大学是摆脱严厉的母亲，自由学习计算机编程的惟一转机，在报考大学时，鲤沼久史二话不说地选择了计算机专业。当时日本的大学计算机院系设置还不是很完善，鲤沼久史希望接触计算机相关的最新潮的学科，于是选择了东京电机大学的信息系。

以大学升学为契机，高中时秘密打工存下来的钱终于派上了用场，鲤沼久史人生的第一部PC顺利入手，这是夏普的X-68000，尝试自己做游戏的梦想近在眼前。

进入大学后，鲤沼久史可以光明正大的到处打工。这次挑选的还是街机厅，只不过这次是把卡拉OK和街机融合在一起的娱乐城，这家店在傍晚5点到深夜12点间是街机厅，12点到凌晨5点就变为卡拉OK。鲤沼每个月的打工时间达到了将近200个小时，而且由于对游戏市场很了解，因此深受老板器重，有时还会被派到街机展公干，发现了市场前景较好的新街机后就会向老板推荐入货。这份工作鲤沼一直干到了大三，到大四时因为学业太紧才不得不放弃。

鲤沼所学的信息系在课程设置方面以数学为主，主力课程包括编程、AI和信息学，同时也有刚刚涌现的最新3D图像技术和网络相关知识，大多是紧贴最新技术趋势的实用课程。令人遗憾的是没有与游戏制作直接相关的编程知识，C语言等必备工具只有用鲤沼自己的X-68000自学。上课学的是高超的信息处理技术，课后还要从打工剩余的时间里挤出一些来学游戏编程，辛苦而充实地度过了大学生涯，迎来了求职的季节，却遭到了大学教授的白眼。教授的推荐信对于学生寻找好归宿意义重大，但鲤沼却被告知：“因为你的志愿是游戏公司，因此不需要面向计算机关联企业的推荐。”把鲤沼气得七窍生烟。虽然任天堂已经为游戏产业塑造了暴利形象，但在大多数人眼中仍然只是一个不入流的行业，鲤沼的同学大多进入了富士通、NEC等大企业，而游戏公司在外人看来规模小、名气低，是找不到工作时才会考虑的无奈选择。鲤沼的家人也坚决反对，在银行工作的父亲认为游戏产业太小，在游戏公司就业前景不稳定，哪天倒闭了都不知道。最后的争执结果是：如果非要到游戏公司上班，至少要找一家财务稳健、有前景的上市公司。鲤沼久史的游戏公司求职之路以调查其财务数据的独特方式开始了……

鲤沼家也算金融世家，不仅父亲在银行上班，祖父更是股票和期货市场纵横数十年的老手，鲤沼久史在耳濡目染中总算对经济学略有见解。从孩提时代起，祖父就开始不厌其烦地向其传授财报的解读方法，以及如何分析各社的财务资料，希望鲤沼久史有朝一日能够成为金融业巨子。可惜这从小积累起来的金融知识没派上太大用场，却在选择就业去处时起到了筛选之用。鲤沼久史通过对各公司近期财报的解读，发现在财务稳健性和经营前景方面，Koei是其中的佼佼者。那时Koei还是一家规模很小的企业，一年前刚在场外市场挂牌交易，财务数字出众，正在为一板上市而努力。在鲤沼的候选名单中也有一些一板上市的公司，但由于对Koei战略游戏长期以来的好感，鲤沼下定决心到这家二线小厂中打拼。父母希望他就算不子承父业到银行上班，至少也要挑一家一板上市的游戏公司，鲤沼用他搜集的详细经营资料据理力争：“Koei比起一板上市的企业虽规模较小，按财务指标和现金流都很出色，未来前景不可限量……”

鲤沼久史加入Koei时，正赶上其扩大规模提高业绩的大发展时期，在这求才若渴之时，鲤沼的求职被顺利通过，距离毕业还有大半年之时已经被Koei内定为重点培养的新职员。翌年，鲤沼久史毕业后作为程序员加入了Koei。

鲤沼久史虽然是由于对《三国志》的喜爱而加入Koei这家历史战略游戏名门，但他希望制作的却是《街头霸王II》那样的格斗游戏或动作游戏。大学四年间，在街机厅打工的鲤沼亲身感受了《街头霸王II》从崛起到登顶的全过程，街机厅里每天都有大批玩家排队与围观，那种狂热与激情即便是当年的《太空侵略者》都未曾有过，此后又由《VR战士》以3D画面掀起又一波格斗潮，鲤沼认为具有动作快感的游戏才能具备主流化的商业潜力。但Koei在动作游戏上的经验几乎为零，鲤沼相信只要他能在这个新领域让Koei有所突破，定然可扶摇直上。Koei创始人襟川夫妇当时有感于PC游戏市场的前景黯淡，也在尝试从PC游戏转型到家用机游戏，在积极奔走之下承包了一些游戏移植项目，其中包括一款Falcom动作RPG名作《撼天神塔》(Brandish)的SFC移植版。得知Koei要为《撼天神塔》专门组建一个新开发团队，鲤沼久史心中窃喜，当即毛遂自荐，加入了Koei这支最早的动作游戏开发团队——这支队伍就是如今ω-force的前身。

无双连舞



鲤沼久史在Koei的第一个项目决定了他今后的职业道路，此后5年，动作游戏在Koei仍然处于摸索状态，鲤沼以程序员的身份参与了多款游戏的制作，但由于《撼天神塔》销量不高，动作游戏开发团队在Koei一直得不到重用。直到1996年，ω-force创立之后，Koei在动作游戏方面从过去的代理发行改为自主研发，首款原创游戏《三国无双》于1997年末发售后一炮而红，每秒60帧的流畅画面与华丽的“无双乱舞”让玩家为之侧目。不过真正对鲤沼久史乃至整个Koei有转折意义的是PS2首发游戏《决战》。从这一作开始，鲤沼久史晋升为主程序设计师，负责攻克PS2这部全新硬件。

1999年7月，Koei宣布将为PS2开发“第一款以DVD为载体的游戏”，计划于1999年底随PS2同步发售。襟川阳一表示这是他20年游戏开发生涯的集大成之作，将成为战略游戏的革命，预计全球销量将突破百万。受此消息刺激，当日Koei股价暴涨16.25%。一个月后，《决战》首批两段预告片公布，高清晰的CG动画展现了战场上千军万马厮杀的壮观场面，还有一段即时演算的实际游戏画面以惊人的同屏士兵数量令人期待度倍增。

在一部新主机首发当日推出首发游戏，这是企业新秀抢占市场的最佳良机，首发游戏可以享受硬件商和媒体的集中宣传，在家用机领域底子较为薄弱的Koei需要借助这个机会翻身。索尼于1999年9月宣布PS2将延期至2000年发售，但对于Koei来说，开发进度依然极为吃紧。《决战》的开发以2000年3月4日发售为第一目标，无论开发人员如何加班，这个目标不容许有任何闪失。Koei从不以技术见长，与新主机同步推出首发游戏更是破天荒之举，对于承担了绝大多数技术挑战的鲤沼久史而言，辛苦程度可想而知。在游戏开发的最后阶段曾出现令Koei上下恐慌的技术故障，鲤沼久史与SCE的技术人员于凌晨3点紧急会面商讨，几个不眠不休的夜晚之后才得以解决。到最后压盘阶段，发现将动画收录到一半时数据量已超过4GB，几乎已达到了当时单层DVD的极限，最后不得不将一些重要性较低的动画采用高比率压缩。与当时众多仅使用CD-ROM的初期PS2游戏相比，《决战》以其真正DVD-ROM的大数据量丰富内涵表现了次世代游戏的应有风采，宏伟的战争场面与动作元素的加入被赞誉为战略游戏的世纪新风貌。该作发售当月，Koei的股票在投资者们的热情簇拥之下从二板市场转为东京证券交易所一板上市，共募资60多亿日元。作为Koei崛起的主要功臣之一，鲤沼久史本人也总算完成了家人希望他在一板上市企业就职的夙愿。

作为一名技术出身的游戏制作人，鲤沼久史与众多技术天才一样，渴望新的技术挑战。“做出超出人们预想的结果，让大家大吃一惊”这是鲤沼的游戏创作理念，对他来说，游戏开发的乐趣永远多过辛酸，无论过程多辛苦，只要做出令人吃惊、超越想像的作品，就会成为一段有趣而令自己感动的经历。鲤沼久史非常注重玩家的反应，作为Koei乃至整个日本游戏业界第一款真正意义上的PS3大作，《高达无双》公布时引起业界激震。鲤沼在该作开发中成为Koei方面的首席制作人，Koei希望它能像当年的《决战》一样打响头炮，希望鲤沼这位福将再次为Koei带来好运。这是Koei与NBGI的首次合作，从小就是高达迷的鲤沼借此实现了童年时的小小愿望。虽然由于PS3开发环境恶劣，高清游戏市场不够成熟等原因，《高达无双》未能成为PS3的《决战》，但仍然不失为一部潜力之作。

谈及未来，鲤沼久史对发售四年依然潜力无穷的PSP赞不绝口，为PSP开发一款融合网络对战元素的动作游戏是他多年来的构思。“《无双》系列”在PSP上遍地开花也要归功于鲤沼久史的力挺，《真・三国无双 联合突袭》成功与否将关系到《无双》的未来走向。

也许在不久的将来，我们还会看到一款由鲤沼久史开发的《无双RPG》。一直在不停接受新挑战的鲤沼希望能回到其游戏职业生涯的原点——开发一款动作RPG，他说：“因为个人对动作RPG这个类型非常感兴趣，真希望有朝一日能亲手制作一款动作RPG。”



真・三国无双2 猛将传

平台	PS2
发售时间	2002年8月29日



原本在Koei的规划中战略地位远不及《决战》的“《真・三国无双》系列”意外走红，到二代时成为Koei的首款百万大作，实现了《决战》未能实现的梦想。Koei紧接着大量调派精兵强将投入“《无双》系列”，包括鲤沼久史这名“猛将”。《真・三国无双2 猛将传》的诞生不仅奠定了“《无双》系列”猛将传的传统，也标志着该系列开始分为两个项目组，由鲤沼久史带领的小组开始从日渐式微的“《决战》系列”转战“《无双》系列”。

战国无双

平台	PS2
发售时间	2004年2月11日



按照Koei的传统，有三国就必然有战国，在“《无双》系列”已设立两个项目组的情况下，《战国无双》的诞生更是顺理成章。从本作开始，鲤沼久史正式晋升为导演。游戏发售后一个月内销量即突破百万，《战国无双》成为与《真・三国无双》并列的Koei两大支柱，奠定了鲤沼久史在Koei的王牌制作人地位。

战国无双2

平台	PS2、X360
发售时间	2006年2月24日



由于订购情况踊跃，《战国无双2》比原定计划提前半个月发售，这在通常只有延期的游戏产业里是极为罕见的异例，也说明鲤沼久史在项目进度管理上的卓越才能。游戏在系统上也有较大创新，取消了道具装备系统，加入了特殊技，甚至还有类似于《大富翁》的迷你游戏。

高达无双

平台	PS3、X360、PS2
发售时间	2007年3月1日(PS3版)



从本作开始鲤沼久史终于当上了首席制作人，同时负责《无双》的两大系列。游戏创意是由热爱高达的鲤沼久史首先向Koei高层提出，很快获得批准并与NBGI方面接洽。2005年，《战国无双2》正在开发时，《高达无双》就已经开始启动。Koei与NBGI对其充满野心，曾提出：“《无双》是百万级别，《高达》也是百万级别，因此《高达无双》销量也许会突破200万。”可惜发售首周销量仅10万套，虽然已经创造了PS3在日本的首周游戏销量纪录，但与Koei的预期实在相差太远，最后不得不跨平台到X360上。即便如此依然没能捞回成本，无奈之下只能逆向移植到PS2，这种倒行逆施的行为被视为Koei衰退的标志。

多边共享区

ENTER THE GAME

这期"多边共享"的主题是"秘密"，主要给大家曝光一下日本人总结的一些不为人知的游戏趣事。这里面有些是关于游戏本身的隐藏信息，有些是关于使用主机的窍门，还有一些则是游戏公司与业界的幕后花边，相信各位看了之后应该会了解到不少以前所不知道的游戏知识。不过说到底，要想知道更多"秘密"，关键还要靠于我们自己的发掘。只要平时在游戏的过程中细心观察，每个玩家都能够获得更多有趣的发现。

游戏文化 多边共享区

你所不知道的秘密

游戏的秘密

九兵卫 提供



"《勇者斗恶龙》系列"的标题LOGO

日本的国民级角色扮演游戏"《勇者斗恶龙》系列"在玩家中的人气一向很高，不过大家有没有发现系列一个小秘密呢？将系列至今为止9部作品的标题LOGO放在一起我们就会发现，每逢奇数代作品LOGO采用是蓝色系的色调，而偶数代作品则是采用红色系，制作小组其实刻意用颜色给每一作的LOGO加以了区分。



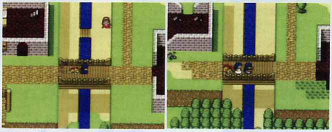
"《最终幻想》系列"被移植最多次的作品

"移植"是当前游戏业很流行的一个词，好玩的游戏被制作成多个版本移植到不同的平台，这也不是什么稀奇的事情了。大名鼎鼎的"《最终幻想》系列"中被移植次数最多的1代，竟然登陆过6台不同时期、不同性能的主机（包括FC、MSX2、WS、PS、GBA、PSP），实在是令人佩服名作的号召力以及厂商榨取品牌价值的本领。

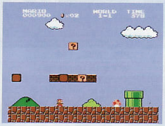

▲1代最近的一次移植是在PSP平台上。

《勇者斗恶龙V》中不同时期的村庄

《勇者斗恶龙V》讲述是一个跨越子孙三代的冒险故事，游戏的时间跨度非常长。不知道细心的玩家有没有发现，本作中同样的村庄在不同时期的外观是会发生细微变化的。当我们看到这样经过岁月的洗礼所留下来的痕迹，也就自然会感叹游戏制作人对于细节方面的用意。


▲数十年后，村庄的外观也会给我们带来一种成熟的感觉。

《超级马里奥》的容量只有40KB



被无数玩家奉为心中经典的FC版《超级马里奥》，其游戏的实际容量只有区区的40KB。换作是我们现在常见的4G短棒来说，则可以足足放得下10万个如此大小的游戏。但是正是这不起眼的40KB，创造了日后游戏业和商界一个神话般的奇迹。

▲不单单是与敌人战斗，我们的马里奥大叔还要和容量作斗争。

《Wii Sport》中打保龄球时的隐藏球道

《Wii Sport》是Wii平台上人气极高的一款首发游戏，其中打保龄球的游戏更是深受很多玩家的喜爱。大家可能还不知道，在保龄球道的右侧居然有一个隐藏的球道，将保龄球投向这里，它就会触碰到该球道尽头的开关，此时球道中的球就会立刻全部倒下，算是一个比较赖皮的技巧了。


▲就算是球道中有再多的球，通过隐藏球道的开关也能实现一下子全倒。

戴上耳麦玩《潜龙谍影4》特别之处

很多人都知道在玩《潜龙谍影4》的在线对战部分时可以利用耳麦来进行语音通话，那么在游戏的本篇里使用耳麦会有什么特别之处吗？答案当然是肯定的，只要我们在游戏的设定选项中将"受信无线の音声出力先"这一栏改为"外部机器"，我们就可以在游戏中听到无线电通信的声音了，拥有耳麦的玩家不妨去试一下。


▲带上耳麦也会有新的游戏体验。

标题最短的游戏

标题最长会到什么程度并没有上限，但是标题最短的游戏自然就是一个字的了。不算副标题，标题最短的游戏应该是《蚊》。这款2001于PS2早期推出的以蚊子为主角的另类作品，当年给很多人带来了非常难得的游戏体验，评价也一直不错，后来该作品在玩家的呼声中还曾推出过续作。



《最终幻想Ⅳ》的简单版本

曾经移植到NDS平台的"《最终幻想Ⅳ》系列"难度比较高的一部作品，不过游戏剧情非常让人感动。在本作的SFC版中厂商给初次上手的玩家特意准备了一个简单版本，在该版本中不但与敌人战斗的难度会大大降低，随着流程的进行游戏还会给玩家一些诸如操作方法之类的贴心提示，可谓考虑得相当周到。



▲在简单版本中连招式名称都进行了简化。

"《动物之森》系列"中吉他狗的原型

相信很多玩过《动物之森》的玩家都很喜欢游戏中那只边弹吉他边唱歌的吉他狗吧，这个可爱的吉祥物其实是以担任该系列游戏作曲的户高一生先生为原型来制作的。不仅如此，这名多才多艺的游戏作曲师甚至还在"《耀西岛》系列"中给耀西做过配音，真的让人非常意外。



▲仔细地进行一下对比，相似程度值得怀疑。

《勇者别嚣张 or2》让魔王生气



▲可怜的魔王被勇者逼得有点神经过敏，稍有小事也会令他抓狂不已。

在刚刚发售不久的《勇者别嚣张 or2》中，我们要帮助魔王打倒那些横行霸道的勇者。在这样一个与主流唱反调的游戏中，我们自然可以做一些"不按套路来"事情。前作中在游戏的标题画面交替按下R键和L键是可以进入隐藏关卡的，但是在新作如果按下这样的指令，魔王就会生气地跳出来对玩家进行说教，可惜的是隐藏关卡这次在新作中被取消了。

《428 被封锁的涩谷》中的"斯内克"



▲声优出身的大冢明夫演起戏来却丝毫不像一个新手。

熟悉"《MGS》系列"作品的玩家可能都认识给斯内克配音的大冢明夫，但是见过其本人的玩家可能并不多。在年底即将发售的Wii平台的实拍音像小说游戏《428 被封锁的涩谷》中，大家将有机会一睹这位"斯内克"的真面目。

《怪物猎人3tri》中"tri"的含义

《怪物猎人2dos》中"dos"在西班牙语中是"2"的意思，那么这次的3代中的"tri"又是什么含义呢？据Capcom的官方开发资料解释，"tri"在英语中是用来表示"3"的开头语，后面接上其他词可以组成与"3"相关的名词或者动词，大家记住了吗？

标题最长的游戏

提到标题最长的游戏，估计大家都会想到川岛隆太教授的《脑锻炼》。其实那款作品的标题并不是最长的，真正的长到令人发指的游戏是"《SIMPLE》系列"的一款汽车教辅游戏，它的全名是：《SIMPLE DS系列 Vol.14 THE 自动车教习所DS～原动机付自动车·普通自动二轮·大型自动二轮·普通自动车·普通自动车二轮·中型自动车·大型自动车·大型自动车二轮·大型特殊自动车·牵引车～》，全长共98个字。

主机的秘密

NDSi中"i"的含义

近期刚刚上市不久的NDSi凭借新增加的摄像功能和其他改进在玩家中重新点燃了新的热潮。不过大家可能还不知道NDSi名字中"i"的含义吧，这里有两个解释：一是在英语中，"i"是我的意思，表示以玩家为中心，充分体现每个人的个性；二是NDSi外部的摄像头在外形上就像是它的眼睛一样，而在英语中"i"的发音正好又和"eye（眼睛）"比较相似，所以这样的命名算是非常贴切了。



▲形象生动的"i"寓意着主机那讨人喜欢的眼睛。

PSP-3000的包装盒变小了



▲新旧主机的包装盒对比非常明显。

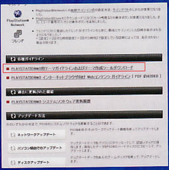
追求更轻更薄是PS主机的一贯作风，作为家族新丁的PSP也同样不例外。这次继PSP-2000型后推出的PSP-3000型主机虽然只是在液晶屏等方面作了改进，但是为了沿袭"变轻薄"这一宗旨，SCE在新主机的包装设计上稍微花了点工夫，其结果就是PSP-3000的包装盒在主机未减小的情况下体积缩小了1/4。

NDS的启动小技巧

每次打开电源，NDS都会进入系统菜单，然后我们再在菜单中启动相应的游戏才能开始游玩。如果我们在主机设定的"オプション"一栏中将主机的启动方式改为"オートモード"，也就是自动，这样我们每次开机的时候NDS就会自动进入游戏了。

自己也能制作PS3的主题

很多追求酷炫的PS3玩家对各具特色的主题一直都很感兴趣，但是大家有没有想过自己亲自动手去制作主题呢？SCE在官网上就提供给了我们这样一个工具，通过该软件我们可以轻松地制作出自己喜欢的个性主题。



▲在索尼的官网（http://www.jp.playstation.com/ps3/update/）可以免费下载到该软件。

天价的周边

游戏的各种周边一直因为能够提升游玩乐趣而受到玩家的喜爱。不过这些周边也并不是所有人都能承受的，Konami的人气音乐游戏《击鼓大师》的家用机版的架子鼓周边就卖出了十万五千日元的天价，折合成人民币的话则是接近七千元。面对这样的价格，即使是再狂热的FANS怕也是很难消受吧，真正想要体验演奏架子鼓的乐趣，还是去街机厅会比较现实一点。



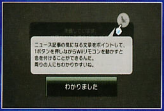
▲虽说只是游戏周边，但这款架子鼓也是由著名乐器厂商雅马哈制作的，其专业性可见一斑。

Wii频道的整理方法

在使用Wii频道时有一个小技巧：同时按下Wii手柄上的A、B键并抓住你想要调整的频道，我们就可以自由改变它们的位置。将经常游玩的频道放在前面，不怎么用到的频道则全部靠后，这样在平时使用时也会变得方便许多。

住在Wii里面的隐藏黑猫

在Wii打开新闻频道等连接网络的操作时会进入“启动等待中”的画面，这时我们会在屏幕的右上角看见一只不起眼的黑猫。使用Wii手柄将光标移到它的身上并按下A键，它就会告诉我们一些有用的情报。不仅如此，在Wii的照片频道中我们还会发现这只黑猫的妹妹，和它交谈同样能给我们起到一些不小的帮助。



▲能和隐藏的猫对话的时机都很短，我们必须眼疾手快。

NDSi双卡槽

如今我们见到的加有摄像头的NDSi，在开发时曾经打算在机器上同时设置两个NDS游戏卡槽，这样就可以实现真正意义上的“双屏游戏”了。千万不要以为这样的传言只是玩家单方面的美好设想，其实这都是后来由岩田聪社长亲自披露的开发秘闻，只不过后来因为种种原因而被取消了。

PS3的手柄也可以在PC上充电

PS3的无线手柄电量不足时，大家会把手柄用连接线插在主机的USB接口上充电，无线手柄也因此变成了“有线”手柄，有时会不太方便。但是不少人可能不知道，将手柄的USB连接线插到普通的电脑上我们也同样可以给手柄充电。平时利用电脑将手柄充满电，游戏时就不会为没电而烦恼了。

游戏公司的秘密

任天堂大楼在游戏中登场

一向以轻松活泼类游戏为特长的任天堂有时也不忘对自己进行一下恶搞。在2006年推出的NGC游戏《大玉》中，玩家可以在弹珠游戏的隐藏关卡正中央看见一座四四方方的建筑物，旁边的看板还写着“任天堂”三个字。没错，这里就是任天堂的本部大楼了，玩家甚至可以用弹珠来击打大楼和它前面的员工呢。



▲原本是以战国为舞台的游戏竟然出现这样大楼，多少显得有点格格不入。

微软员工热爱公司的表现

微软的员工在购买公寓时总喜欢刻意选择306室，因为那听上去和“360”相似(按照一般的楼层命名规则，360室是几乎不会出现的)。另外在美国，也有一些员工拥有以“X360”为开头的车牌，甚至据说有人连小孩都起成了主机的名字，对公司这种程度热爱真是让正常人难以想像。

NAMCO的LOGO中的秘密

与BANDAI合并为NBGI之前的NAMCO一直都是一家很注重细节的公司。在“NAMCO”这个公司标志中，LOGO的长度与高度的比例正好是7.65比1。这是因为7、6、5这三个数字在日语中的简短发音正好和“na”、“m”、“co”非常相似，所以NAMCO一直就将765作为自己公司的一个幸运数字。顺带一提的是，收录了该公司多部经典作品的《南梦宫博物馆》限定版的商品序号也是“SLPS-00765”



日本的游戏公司最集中的地方

日本一直是全球游戏业比较发达的国家，那么在日本游戏公司最集中的地方又是哪里呢？经过一番调查后发现，游戏公司最集中的地方是东京，共有大大小小140家游戏公司，而大阪有8家，神奈川只有4家。由此可见东京不愧是日本游戏业的圣地，不过与之相应的，同行之间的竞争应该也很激烈。

SCE使用索尼电视？

作为全球消费电子巨头之一的索尼集团除了游戏之外，其业务也涉及到很多其他的产品，比如电视。那么SCE到底是不是都要使用自家生产的电视呢？据SCE的员工称其实也并不一定是这样，根据需要他们有时也会使用其他公司生产的电视，只不过在会议室或者展示厅这些相对正式的地方，SCE用的都是清一色的索尼电视。

Level-5的豪华会议室

Level-5是一家以创意和技术为卖点的年轻游戏公司，它也因此给业界带来了一股新鲜的血液。在该公司新建成的办公区内，有一间极度豪华的会议室，从座椅到灯光甚至还有显示设备都可以用星级来形容，难怪Level-5在前段时间的宣传中一直声称他们要做就做星级的游戏，毕竟连使用的会议室也是星级的嘛。(笑)



▲如此奢华的会议室绝对能堪比高档的小型电影院了。

业界的秘密

首发软件最多的主机

在新主机发售的时候推出尽量多的游戏，这样也能进一步促进主机的销售，因此各大硬件厂商通常会非常注重这一点。到目前为止，首发软件最多的主机是任天堂在2001年3月推出的掌机GBA，发售日当天一共发售了包括《F-ZERO》、《恶魔城 月之轮回》、《超级马里奥ADVANCE》在内的25款游戏，这一记录到现在都没有被其他主机打破。

续作最多的游戏系列

人气作品出续作几乎是一条不可改变的定理，像大家所熟悉的“《最终幻想》系列”就是一个典型的例子。不过13代远远不算最多的，在这一方面遥遥领先的依然是“《SIMPLE》系列”的作品，其下属“《SIMPLE2000》系列”目前已经推出了123部作品，如果再出续作的话，那将是《SIMPLE2000》的124代，听起来实在是令人感到恐怖。我们也只能感叹该系列的家丁竟是如此兴旺。

游戏开始前的标志

在进入游戏之前，除了厂商的LOGO之外我们往往还会看到一些其他的标志。到底它们代表什么呢？答案其实很简单，它们表示的是该游戏制作时所用的开发引擎。比较常见的有“CRIWARE”、“Unreal Engine”、“Havok”等等。

CRIWARE®

▲经常看到的这种标志对于不少玩家来说确实是一个谜。

2008年游戏发售最多的一天

截止到今天，2008年日本游戏发售最多的日子是哪一天呢？答案是4月24号，第二位和第三位的则分别是7月24号和10月23号。在4月24号这一天一共发售了56款游戏，如果全部将它们买下来将会花费掉26万日元，约合1万6千多人民币。不知道这个记录是否会在年底的游戏狂潮中被打破。

雄火龙装备的重量



▲这套雄火龙装备后来在今年的TGS上也曾展示过。

玩过《怪物猎人》的玩家都知道，注重攻击力强化的雄火龙装备是游戏中最具有人气的代表性装备之一。在Capcom举办的见面活动中，用来给玩家展示的雄火龙一套装备加起来的重量总共有30公斤！虽然看上去英姿飒爽、非常抢眼，但想必穿在自己的身上一定会很累吧。

DC平台上“最后”的游戏



◀《鸦》是由龙之子庆社40周年的同名动画作品改编的。

1998年11月27号发售的DC到今天为止已经诞生了差不多快10年了，虽然早在2001年就全线停产了，但是很多老玩家仍然割舍不掉对它的感情，该平台上也数次出现所谓“最后”的游戏。就目前而言，DC上的“最后”一款游戏是2007年发售的纵版射击游戏《鸦》。

“游戏每天只玩一小时”

“游戏每天只玩一小时”是由创造了FC时代每秒按键16次神话的高桥名人提出来的，他认为过度地玩游戏会减少年轻人尝试其他娱乐方式的时间，因此认为游戏每天只玩一小时是最好的。这个出于教育者与游戏人两方面考虑的经典理论后来也被业界传为了另一个佳话。



▲令人意外的是，高桥名人不但游戏玩得好，唱歌也非常棒。

六大主机在日本最畅销的软件

在现阶段大家玩得比较多的六大主机中，有人做了一个累积销量的统计，结果发现NDS上《口袋妖怪 钻石·珍珠》的销量以压倒性的优势将其他平台上的冠军游戏都比了下去。另外，NDS平台上销量过300万的游戏包括该游戏在内共有6款之多。

主机	游戏	销量
NDS	《口袋妖怪 钻石·珍珠》	559万651套
PSP	《怪物猎人 携带版 2nd G》	244万2182套
Wii	《Wii Sports》	316万2144套
PS3	《潜龙谍影4》	66万5928套
PS2	《勇者斗恶龙Ⅷ》	355万5469套
X360	《蓝龙》	20万3740套

2008年日本首周最畅销的游戏

统计到现在为止2008年日本首周最畅销的游戏，同为妖怪级软件的《口袋妖怪 白金》后发制人，成功地战胜《怪物猎人 携带版 2nd G》夺取了首周销量第一的宝座，而排名前五的游戏任天堂的主机就占了四款，实在是让人不得不佩服老任的营销策略。

名次	游戏	销量
1	《口袋妖怪 白金》(NDS)	96万7675套
2	《怪物猎人 携带版 2nd G》(PSP)	82万3265套
3	《任天堂全明星大乱斗X》(Wii)	81万6198套
4	《勇者斗恶龙Ⅴ》(NDS)	67万9442套
5	《马里奥赛车Wii》(Wii)	60万8147套

各大主机目前在日本的累计销量

从各大主机目前在日本的累计销量统计我们可以看出，今年PSP继PS2和NDS之后顺利地跨入千万级销量大关，Wii的销售情况也非常理想，而同为次世代主机的PS3和X360要想在日本实现普及，则还有较长的一段路要走。

机种	销量
NDS	2362万4419台
PSP	1042万4318台
Wii	689万9038台
PS3	238万4292台
PS2	2147万7135台
X360	76万8522台



"BUG"一词的来源

在我们评价一款游戏的完成度时，BUG的多少往往是一个最基本的指标。不过让人觉得奇怪的是，"BUG"在英语中原本是飞虫的意思，为什么会变成一个电脑名词呢？原来在50年前的哈佛大学，曾经有一台计算机出现了未知的故障，花了很多精力查明原因后发现竟然是一只飞蛾飞进了机箱中搞的鬼，后来人们就把"BUG"一词用来形容程序中出现的错误。这只别具意义的飞蛾直到现在还被保存在美国国家博物馆中。

《勇者斗恶龙》芭蕾舞剧

"《勇者斗恶龙》系列"的高人气是有目共睹的，很多玩家都曾经玩过，不过被改编成芭蕾舞剧的《勇者斗恶龙》大家看过吗？由游戏原作的音乐制作人重新编曲的交响乐再加上专业演员对原作剧情的精彩演绎，给FANS带来感动程度自然是不言而喻的。值得惊喜的是，在2004年5月，日本明星芭蕾舞团还将这部1995年就开始上演的老牌芭蕾舞剧带到了中国上海，在国内玩家中获得了不错的反响。



没有条件去现场感受的玩家也可以通过该芭蕾舞剧的DVD在家里进行欣赏。

游天堂提供

交流才有进步 见证世界第一的BLANKA



ARC特讯

2008年11月6日，上海，大雨。

然而这一天的正阳游戏中心的气氛却较往常的工作日之夜更加热闹，因为今天，有一位日本达人要来这里切磋技艺。这里将要举行"正阳游戏《SSF II X》挑战赛"。

来拜访正阳接受挑战的日本人叫KOMODA，斗剧参赛选手，日本第一BLANKA使用者。据他自己介绍，即使在日本，他也被认为是"独树一帜的特别玩家"，没有人敢小看他，梅园大梧、大贯等日本明星玩家都在大赛中被他击败过。尽管他使用的角色是《SSF II X》中公认的弱角色BLANKA。

由于实力差距巨大，为了能尽量平等地与这位日本著名玩家比拼，正阳游戏中心的《SSF II X》爱好者们精心准备了好几天。现在，这一刻就要到来了。

由于飞机晚点，KOMODA比预定时间晚了一个小时才出现在正阳游戏中心，他的身材虽然很壮硕，而且名声在外，但人却非常的随和，一点都没有骄傲自满，在来中国之前，为了"不让中国的玩家们失望，来之前专门又抽时间去练习了BLANKA。"

晚上九点多，挑战赛正式开始，上海方面第一个派出了最强的如月出战。一开始KOMODA并没有使用招牌的BLANKA。而是先以GUILE试探中国玩家的虚实，一胜一负之后他拿出了真正的王牌——青面怪兽BLANKA！顿时场内欢呼一片！

不过，也许是如月的SAGAT发挥不错，也许是KOMODA还没有热开身，BLANKA连输了三局。观众们禁不住对这位日本高手的实力略微产生了一点怀疑，但很快，每个观战和参赛者脸上就写满了佩服——BLANKA开始表演各种各样的技巧——逆向，走投，限定连段，目押，连续逆向，正逆择，高难度连段……在随后进行的比赛中，上海方另外十多位高手轮番出击，打起车轮大战，但除了"放浪"使用RYU收获了一盘胜利外，再没有谁赢过一次……总比分43胜4败，非常惊人的战绩。期间，KOMODA更是打出了8秒和9秒就赢得胜利的不可思议的战绩，在场的《SSF II X》中国玩家感慨道："就算站着让我打，我也打不了那么快……"

很快，预想中会进行到两小时左右的比赛，仅仅用了约一半时间就结束了。虽然水平差距巨大，但是在座的《SSF II X》玩家以及周围的观众们都认为这次挑战获益非浅，通过交流他们重新认识了这个已经有了15年历史的"古老游戏"。并且找到了今后努力的方向，赛后KOMODA也在采访中表示："比起中国玩家实力的强弱，还有人在喜欢着并且在玩这个游戏这一点更让我开心。中国玩家今后只要加强连续技和角色对策的练习，很快会变得更强的。我很期待下一次再来上海交流。"而且他也亲切地逐一和中国玩家们合影留念。

是的，上海今夜下着大雨，气温很低，但是每一个参与了这次交流的玩家们心里都是暖暖的，因为他们从这次交流中看到了更广阔的世界，以及闯荡这个世界的可能性。



KOMODA的小访问

1 可以的话能告诉我们你的年龄和游戏龄吗？为什么你喜欢使用布兰卡呢？

答：年龄不能说，游戏龄10年。(BLANKA)老是被人说很弱，我刚开始玩《SSF II X》的时候根本就没有人用它，于是我就用了。

2 你怎么看待中国玩家的实力呢？

答：比起是强还是弱来，我更感到高兴的是还有人在喜爱着，在玩这个有些古老的游戏。

3 有没有给你留下强烈印象的角色？

答：隆和拜森。

4 中国玩家的缺点在哪呢，如何改善会比较好？

答：先稳固好防守，加强阅读对手心理的训练，然后就是连续技尽量做到无失误。

5 你怎么看待《SSF II X》这个游戏？能教授一些小技巧吗？

答：因为一个连续技就会造成巨大伤害，所以是个非常有紧张感的游戏，比如KEN和GUILE，其实是可以在攻击命中后确认出SUPERCOMBO的，所以最好加强这方面的练习。（之后KOMODA先生透露使用的技巧是出SUPERCOMBO时PK键同按）

6 如果是你的话，会如何打倒你自己的布兰卡呢？

答：用拜森、D.J这样的角色以防守反击打法比较好。

7 对初学者来说，怎么学才能比较快？

答：首先是学会基本的连续技（因为出招都很简单），然后熟练掌握每个角色基本的立回技巧。

栏目主持 九兵卫

邪魔院

体会异国文化的魅力



这期“邪魔院”的两个栏目取材都和日本的街机文化有点关系。由于街机在日本起步早，群众基础也很好，所以氛围相比其他国家自然也更为浓厚。关于日本的街机文化远远不是用三言两语就能讲完的，下次有机会小九一定会给大家带来更详尽的介绍。

本次的“闲聊日语”采用的是一名来自成都的读者关于日语学习心得的总结，阐述了初学者需要认识的一些基本概念。这里小九也欢迎其他对这方面有自己观点的读者踊跃来给我们投稿，毕竟心得就是要拿出来和大家分享的嘛。（e-mail：ucg@ucg.com.cn）

东瀛采风

面具



大家玩过街机或者家用机版的《太鼓之达人》吗？在这款和风十足的音乐游戏中，三个带着面具的小熊让不少玩家觉得风趣可爱，这期就由小九给大家简单地介绍一下它们所戴的日本面具吧。

日本的面具在日语中又被称为“仮面”或者“覆面”，是非常具有代表性的一种民族装饰。最开始在原始社会，面具只是一种单纯地遮挡脸部的工具。后来到了古时候，面具在一些日本的传统宗教活动中也频频开始出现，外形也从最初的人脸逐渐演变出神、精灵、动物等其他种类，不过它们的作用都只有一个，那就是寓意为神灵附体、祈求平安与丰收。



■经典的般若鬼面。

在此之后到了镰仓时代，随着“能”这一日本传统艺曲开始流行，歌舞伎的舞台上也出现了一种叫做“能面”的表演道具。能面相比普通面具表情更加夸张，分类也更加明细。鬼神、老人、男、女、灵这 5 种面分别用来代表 5 类不同的角色，这点有些类似于我国京剧里花旦、小生的脸谱设定。这些用木制材料雕刻出来能面的共同特点是没有眼睛、长着细细的眉毛而且嘴也是微微张开的。按照现代人的审美观点，似乎这样的面具看起来也会有点恐怖，但是在当时人的眼里，这样的面具用来表现驱魔或者拜神的题材是适合不过了。

闲聊日语

日语的特点以及学习的难点

日本是中国一衣带水的近邻，因而日语也深深地留着古代中国的痕迹。其最大的特征就是日语中有大量的“中国字”，即“漢字（かんじ）”，且音形义很多都近似于我们自己的汉字。这对我们学习日语有一定帮助，至少很多字不用去强行记忆了。但同时大量的汉字也是令人头痛的地方。形义相近那还好，但读音不同就讨厌了。对于那么多我们明明会读的字，还要重新一个个去记发音，学起来确实会有点别扭。而且日语还别出心裁地把一个个汉字分为“音读”（源于古汉语的发音）和“训读”（根据日语词义的读法），初学者经常会叫苦不迭。提起这音读和训读想起一件事，在《名侦探柯南》的一集中，新一小的时候自作聪明的把“怒（いか）りを鎮（しず）めよ”念成“おこりをちんめよ”，让光彦他们知道了，引得他们差点儿笑得背过气去。由此看来，在日本教育把汉字的识记当成很重要很基本的内容。我们虽然同为汉字的使用者，但也要从头学起了。

日语中本身的字母叫假名，分为平假名和片假名。前者是利用汉字的草书创造的（“あ”是“安”变的，“い”是“以”变的），后者是取汉字的偏旁创造的（“ア”是阿变的，“イ”是“伊”变的）。平假名一般用来书写没办法用汉字书写的词，如これ、から、すぐ这些代词助语副词等（要是这些都能写，那大约就成中文了），片假名一般用来书写外来语和拟声词等。假名的发音还算简单，一个假名一个音，但其中也有和汉语发音很不同的，比如说“ひゃ”、“ひゅ”、“ひょ”这些就很拗口。日语的谓语是放在句尾的，这和我们使用的汉语和学习过的英语都不相同。并且通过对谓语进行丰富多样的活用变形来表达各种语态和时态。这对学习者是比较困难的了。我们汉语中是没有谓语变形的。谓语变形这种语法现象我们也不是没见过，英语里就有，但也不算很复杂，也就是词尾加点儿“ing”，“ed”之类的，日语里的变形就复杂得多了，一个谓语动词可以翻来覆去变好几个样。还有，日本重视礼仪，见人就鞠躬，说话上更是马虎不得，因而日语里敬语也是很复杂的，表现出来就是谓语的变形。总体上是复杂了些，但也不是那么可怕的，还是比较有规律的，平时学习的时候多留点儿心多下点儿功夫，也是能够掌握的。最后就是日语里外来语非常非常的多，基本上是个外语单词都可以用片假名拼出当外来语用。过多的外来语不光让学习者难受，连一些年纪比较大的日本人都感到头痛，年轻人放着好好的“ありがとう”不说，非要一口一个“サンキュー”，有的老人家干脆抱怨已经不太听得懂现在的年轻人说的是什么了。

[文：冷月夜]

流行与时尚

日本的弹珠游戏

不管走进日本的哪家街机厅，你可以看不到《铁拳 6》，也有可能找不到《街头霸王Ⅳ》，但是有一种机器是绝对少不了的，那就是被玩家们称为“柏青哥”和“柏青嫂”的弹珠游戏机。

弹珠游戏最早是从韩国传入日本的，其原理其实很好理解。普通的弹珠台游戏大家可能都玩过，就是钢珠投入装有弹簧的拉杆上，然后由游玩者自己控制力度和时机来将它弹射出去，钢珠落空便算失败，而如果其被击入特定的位置就可以获得相应的奖励，这也是柏青哥的一个最基本的玩法；那么柏青嫂又是什么呢？和柏青哥的手动操作不一样，后期才出现的柏青嫂采用硬币一样的代用币代替了钢珠，只要将币投入到机器中，按下按钮或者拉下拉杆，屏幕里三条竖行的滚轮就会分别开始转动，停下来之后滚轮的图案倘若在横方向或者斜方向上一致则算赢。由于这类弹珠游戏带有一定的赌博性质，所以日本政府明令禁止未满 21 周岁的人接触该类游戏。

顺带说点题外话，2004 年对 SEGA 实现注资性合并的 Sammy 是日本最大的弹珠游戏厂商之一，凭借着公司在柏青哥业务上的稳定收入，其多年来一直位于日本十大财团之列。除了这一类游戏之外，该公司也推出过其他不少作品，像著名的 2D 格斗游戏“《罪恶装备》系列”便诞生于 Sammy。



▶各种题材改编的弹珠游戏一直在日本游戏业长盛不衰。

特别企划 SPECIAL FEATURE

有玩没完?

是什么让我们对游戏失去了胃口



在某个夜晚，你蜷缩在沙发上，点亮电脑，挂上QQ，习惯性地上游戏网站查看有没有新的游戏推出。当你看到一个似乎可以稍稍提起你兴趣的游戏名字在网页上出现的时候，心中兴奋了一下。按动鼠标，静静地等着数据随着一个个绿色的小格子逐渐流入电脑的硬盘。随后你将它拷进PSP或是NDS里，开机之后从一长串的游戏目录里找到刚刚传入掌机的那一个。游戏的一开始就是一段漂亮的CG动画，“嗯，看起来还不错。“你喃喃自语道，同时也没有停下按键的动作。

5分钟甚至更短的时间之后……

”真无聊，居然光是新手教程就要这么久。“你退出了游戏，并且开始想在掌机上的一长串游戏目录中找到可以打发晚上的时间的游戏。在一番思前想后之后，居然发现在这么多经过精心挑选的游戏里没有一款能提起自己的兴致。索性关掉掌机，把它丢在一边，继续上网看看游戏新闻。是不是某大厂商又公布了某某大作了，有什么新的特色系统呢？

你看得不亦乐乎，为某款尚未发售的游戏而兴奋不已。因为你知道，没有发售的游戏永远是最好的游戏。

作为一个中国的玩家，或许你也体验过上面这样的情景。你的大多数游戏存档都停留在游戏的开局或是流程中途的某个地方，并且此后这些存档都会成为你的存储卡里一小段被遗忘的数据，永远地停留在那里。

游戏机总是在不断地更新换代，在这一个世代中，我们有着比以往更丰富的游戏平台可以选择。我们获得游戏资讯和游戏本身的途径也变得更加多样和方便。

然而更多的选择带来的似乎并不一定是更多的游戏乐趣。”有玩没完“成了你所接触的大部分游戏的最终归宿。到底是游戏变了，还是我们变了，究竟是什么在破坏着你的游戏胃口？

统筹 丁丁 美编 NINA

成长的烦恼！

今年，2008年。或许再往后的很多年里，留在我们记忆中最深的一件事就是我们国家成功地举办了北京奥运会。然而这并不是惟一让这一年显得如此独特的原因，将时间往回拨动30年，那一年的改革开放是另外一个变化的契机。中国真正开始了融入世界的步伐，越来越多的新鲜玩意从国外涌入中国。

1983年的7月任天堂公司在日本推出了他们的第一台家用游戏机FC，可能谁也没有想到的是，若干年后在中国被亲切的称为“红白机”的FC以及挂着各种牌号的诸多国内模仿者们真正地培养出了中国的第一批电子游戏玩家，成为了一代人童年时期的共同的记忆。

对于从小伴着电子游戏长大的中国玩家，或者更准确地说也就是一小部分的70后和大部分的80后们来说，他们中大多数已经步入社会，承担起自己的责任。即便如此，当他们满身疲惫从某间公司、某个单位回到家中的时候，能够四仰八叉躺在沙发上玩会游戏可能仍然是他们的钟爱的消遣。只不过和当年无忧无虑的游戏不同，如今当他们一边在从小就熟悉的魔幻世界里四处厮杀奔走的时候，脑子里可能总是会不时地蹦出一些不合时宜的东西，比如这个月的房租和水电以及明天的工作计划。

没人愿意承认自己老了，但是很显然当年有功夫在任天堂诸多无法存档的游戏上花费成堆成堆时间的那一代，如今再也付不起这个代价了。

玩家自述

爱银魂的阿布

学生

在我还是一个小loli的年代，我有幸得以亲眼认知的主机就是著名的山寨机始祖——小霸王学习机。我是一只标准的80后，那时候的有钱人家里再富裕，和现在比起来也叫物质贫乏，小朋友的玩具更是一个个都缺胳膊少腿掉轮胎……在这样强烈的对比度下，那摇曳着闪亮“奢侈”感的游戏机更是让人垂涎欲滴。即使它是一个“山寨”，对于我们这些没有见过“城堡”的小土人那也彻底是一个华丽而骠悍的玩具。

当某小朋友家买了个小霸王学习机，方圆几百米的人类幼体就如同嗅到了那啥一样的苍蝇蜂拥而至，眼巴巴闹哄哄的等着在别人“死一命就换人”的那瞬间飞扑而上攥住那神圣的手柄。每次消灭掉几排俄罗斯方块的快感，沙罗曼蛇连绵不绝的悦耳biu～biu～biu～，乌龟空壳充满节奏感的顶翻一排老鹰头，烦得要死的一列列不停挪动的各色蜜蜂，你是灰机我是小汽车你帮我打坦克我帮你打灰机的合体初体验…… 这就是纯洁的童年时代。

那时候打游戏没什么追求，纯粹就是集群起哄的一个仪式化活动，也没有什么通关的概念。不能存档，不能restart from last checkpoint。在别人家里打得正high，一看钟，哟˜到点了吃饭了˜，便在内心中剧烈的纠结“啊我还要打”，同时狂躁的摧残手柄，操纵自己英勇的自爆，便屁颠屁颠的回家了，下次重新来过。

上高中的时候有个同学家里有土星、PS、PS2，对我班同学而言那简直就是福利般的存在。一群人围着土星打空战，一群人对着PS上看不懂的日文解密游戏抓狂，一群人在PS2上狂殴无双、实况或4p炸弹人。后来自己流着泪滴着血掏出积攒已久的私房钱瞒着爹娘买了PS2，堆积了80多个光盘，但是玩通关后还会再重温的游戏少之又少。流程比较短的情节类游戏貌似通关了，但是又发现有个装备没拿到，有个宝箱开不到，有个支线没做完，有个隐藏人物没激发……除非重新玩过，不然这些就一直永远的遗憾。究其原因，大多是自己比较急于了解后续情节而懒得看攻略一一破解。但是从游戏制作的角度来说，大概是为了勾引像我这样心急的人多玩几遍，同时那些有耐心的玩家在重新体验的过程中仍然抱有新鲜感。再说，别的游戏有了地狱级的难度还隐藏了那么多内容，我们制作的要是不难又不隐，玩家们玩完了游戏岂不是觉得我们很傻很天真。然而，对于大多数像我这样好游戏不求甚解的非职业玩家， 一边还纠结于人生中其他未竟事项，一边不时要打压自己在游戏上耗费过多时间的负罪感，我们究竟能分出多少的时间和精力来用游戏娱乐自己？

其实写了这么多废话，我自己一直在想的只有一个问题：什么叫通关？举个例子来说吧，《最终幻想Ⅶ》的故事发展至今如果按时间顺序排的话，包括《核心危机》、《Last Order》、《危机之前》、《最终幻想Ⅶ》正篇，《再临之子》，《地狱犬的挽歌》。《CC》的任务基本独立于剧情之外，我在任务完成度仅27%的情况下就已经走到最终BOSS的跟前。因为不想让扎克斯挂掉，所以又从头开始狂殴任务，开始对着攻略融合魔石，于是《CC》的通关又变得遥遥无期，尽管这只是朝前迈出一小步的问题。《Last Order》是扎克斯拖着克劳德逃跑的一段动画，没看过。《危机之前》是在日本发布的手机游戏，玩不到。《再临之子》，看过的人太多了，但是有几个人看懂它在讲什么？玩过《地狱犬的挽歌》的人好像就更少了，我也是为了《FF》和非常帅的文森特才硬着头皮尝试我从来不玩的射击游戏，最终还是没有通关，因为有一个Omega Report没有拿到，存档又被覆盖，让我异常悔恨，于是把情绪发泄到《战神Ⅱ》上去了。所以，我到底有没有可能把《最终幻想Ⅶ》通通玩透透？再拓展一下，我到底有没有可能“《最终幻想》系列”通通玩透透？

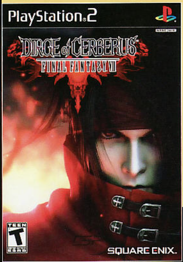
在游戏的童年，我们推倒游戏；现在游戏和我们都成年了，我们却成了游戏推倒的对象。

游戏的目的早已不是为了寻开心，就像我们并不是为了看喜剧才会去看电影。抱着通关的目的去打游戏是对游戏制作参与者的尊敬，然而很多时候浅尝辄止也未必就是无奈的选择，很土的说就算是缺憾美吧。





《最终幻想 VII》作为在系列中有着独特地位的一作，被无数老玩家奉为神作。近年来SE公司显然不断地迎合着玩家们的这种情绪。他们充分利用了原作的资源创造了一个又一个为延续这种热情而存在的衍生产品。









塑料片的魅力

到现在刘晨还一直记得小学毕业的那年经常在午后顶着大夏天灼人的日光，猛蹬着不久前刚学会骑的自行车到另一个区的舅舅家跟堂弟借游戏卡带的日子。那年夏天，几乎他每天早上一睁眼之后想到的第一件事就是开电视打游戏，把很多以前想玩却没时间玩的卡带都玩了个遍。当然偶尔他也会觉得无聊，不过那大抵是因为手头的一批游戏已经被自己通关了实在太多遍的缘故。即便如此一盘卡带100元左右的价格，还是让刘晨学会了不断的从已经玩的透熟的游戏中榨出最后一滴的乐趣。

不过当时间流转到了刘晨上高一的那年，索尼公司的PS主机已经占据了绝对的主流位置。90年代初一盘盘即便是盗版也要价不菲的游戏卡带已经被一张张盗版CD光盘所代替。而玩家们最大的一笔投资就是游戏主机本身，随后就可以以比音乐CD还便宜的价格购买到自己心仪的游戏。在中国，不管是像《生化危机2》这样的经典游戏还是像《桃太郎电车》这样乏人问津的冷门游戏统统有着一样的廉价，一次性到游戏店买上几张游戏碟已经成了不少玩家的习惯。

显然这样的超高的性价比以及PS时期名作不断推出的氛围，让不少像刘晨这样的玩家都开始了疯狂的购买之旅。不管是一时的热门游戏，还是重头大作，哪怕是完全没时间玩也不要紧，可以先买下来，反正低廉的价格已经足以让玩家们忽略可能的损失。

过量的游戏供应和玩家们的有限时间之间反差的必然结果只会是有玩没完，大量的游戏只是放进游戏机里转上一转之后就搁置一边，而玩家们真正花上大量精力通关的游戏简直是九牛一毛。

廉价的盗版让我们对于游戏的态度产生了极大的影响，游戏光盘不过是承载了一段数据的塑料片而已，这让玩家们在购买游戏时的态度变的不再那么审慎。或许购买时一时新鲜的满足感比起后来你从中获得的游戏乐趣还要多那么一点。

刘晨就在PS主机的末期有过同样的困惑，当他更新换代到PS2时，PS时代买的游戏碟数已经达到几百张。而再回头看看当年的那些游戏的画面已经不能让他满意了，自然不可能再去碰。于是那些有着花花绿绿封皮的只是浅尝辄止的游戏自然是随着时间的流逝堆到了角落里。



玩家自述　馒头

公务员

细细想来，我已经有好几年没有爆机过新游戏了。从毕业以来，也许是工作的繁忙，也许是人变得浮躁，对于绝大部分游戏都是浅尝辄止，包括很多人认为是神作的《暗黑破坏神2》。数一数，我的电脑里装着近十款游戏；在游戏机房里也尝试过无数PS系列平台的大作；PSP里更是塞满了各游戏公司的最新作品。但把这些游戏加在一起，要说真正爆机的，恐怕还是只有那古董级的《星际争霸》。

很多时候，在忙完了一天的工作疲惫地回家时，我们并不需要一款耗时十几甚至几十小时的大型剧情作品，至少对我来说，十几分钟一局的简单游戏比电视剧式的长篇更有放松意义。相比打开PSP玩几个小时的长篇——这还要算上机器有时丢失存档的可能，我宁可去玩几局可以随时控制时间的休闲游戏。在这方面，Wii给忙碌的上班族们带来了一些新的希望。

（馒头正在从家里数百盘游戏碟中翻找值得爆机的经典，深度沉迷《魔兽世界》却又不善PK的老婆从身后出现："给老娘打战场去，今天的任务是5000荣誉点！"随着一声非人的惨叫，馒头灰溜溜地开始双击魔兽世界的图标，又开始了"EverQuest"。）

当游戏成为习惯

尽管在传统人士的眼中，甚至是包括很多玩家自己的脑海里，可能对于玩家年龄的印象仍然停留在比较年轻的状态。可是事实显然在发生着变化，越来越多的成年人开始习惯于这种在电视面前拿上一个手柄玩游戏的娱乐方式。相比中国而言，美国是更早孕育出电子游戏一代的国家，电子游戏同样曾经对于他们的一代人的娱乐方式有着很大的影响，他们的情况也更有前瞻性。从今年美国娱乐软件协会(ESA)公布的一个有趣的统计数字我们就可以看出玩家年龄层正在持续增长这个现象。ESA的统计指出，美国的PC以及家用机玩家的平均年龄已经达到了35岁。显然成年人游戏市场的份额不是缩小了而是越来越大了。就像是中国曾经经历过美好的FC时代的玩家一样，换句话说，那些小时候还得靠说服父母为他们昂贵的卡带游戏买单的玩家，现在相当一部分已经可以比较自由地购买自己所喜欢的主机和游戏。

"有时候吧，我觉得自己更像是游戏收藏家，而不是个玩家。"现在在某电视媒体工作的李振这么描述自己的状态。他回忆自己小时父母管的很严，能够玩到游戏的机会很少。不过现在他完全可以负担的起自己买正版游戏。刚开始意识到这点，他曾经疯狂购入过不少游戏，这在以前是想都不敢想的。但随之而来的，他也感觉并不是每款游戏都像原来想像的那么好玩。"我只是通关过一小部分(我买过的)游戏。其实我也试过很投入的同时去进行几款游戏，结果实际上一年也只打穿了3款游戏。"

更有意思的是，随着李振的游戏收藏越来越丰富，他发现自己对于游戏的喜爱似乎有了新的方向。那就是由一名纯粹的玩家变成了游戏的收藏者。

不少大龄玩家还保留着从小时候就养成的玩电子游戏的习惯，或许他们早已不再对当今的游戏内容感兴趣。但对于电玩、对于以前的美好记忆让玩游戏成为了他们保持和过去有联系的一种方式。

全球最牛的游戏收藏者？

一位来自加拿大的玩家在网上贴出了自家地下室里阵容壮观的游戏收藏，一时成为了网上游戏收集者热议的话题。据报道这位不愿具名的玩家已经有16年的游戏收藏史，目前收藏的游戏数量已经超过了10000种。不过当被问到是什么驱使着他去花费时间和精力收藏如此之多的游戏的时候，他的回答倒是有点令人意外："这实际上是一种不断去发现我还没拥有过的东西的过程。当然你也说我是对这个有瘾。"

这位玩家表示，自己目前真正玩游戏的时间并不多，只是有空的时候才会坐在自己地下室的小电视前回味一下以前的经典。



这该死的BUG！

尽管不少玩家都热衷于在游戏中寻找良性BUG，而像是《恶魔城 月下夜想曲》的出城这种BUG给我们带来了不少经典的回忆和乐趣。但真正让玩家对于一款游戏失去兴趣的则是另一类不那么有趣的BUG。这类BUG通常让玩家们防不胜防，尤其是那些在玩家们已经望见了通关的曙光之时不期而遇的BUG更是容易让人放弃。

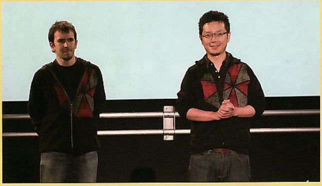
近年来最臭名昭著的一个通关BUG你可能猜不出来，它可不是本刊曾经报道过的《四八》。这个BUG的始作俑者来自于一向以严谨闻名游戏业界的任天堂公司，的确令人意外。在最早的一批Wii版《塞尔达传说 黄昏公主》里，当游戏接近末期的时候，玩家会操纵林克进入一个有放置有大炮的房间。如果此时存档就再也无法返回了，因为当你走到出口时会出现提示说林克现在不能离开，试图在这个房间中变身成狼的话同样会出现“可能会吓到别人”的提示而遭到阻止，最诡异的是，当玩家试图在房间中寻找这个神秘人时却发现那里除了林克以外空无一人。

而这之前玩家们所付出的将近50个小时的努力也被这个小小的BUG彻底摧毁了。面对着这样的BUG估计的确是很少有人能鼓起勇气再从头来上一遍。

不过恶性BUG出现在像《塞尔达传说》这样的顶级游戏大作上也并非首次。在之前的《最终幻想 IX》的美版中也存在着存档的BUG。曾经有玩家因为一个换碟的BUG连续玩了12次游戏的前半部分却总是出现存档损坏的状况，最后终于还是败下阵来，放弃了通关游戏的念头。

其实要想规避这些严重影响玩家游戏的BUG解决办法只有一个，那就是多做测试。不过随着次世代的到来，不管是电子游戏还是家用游戏机的系统架构都变得越来越复杂，动辄多平台的发售策略，也意味着一个游戏制作组在与以往几乎相同的时间里需要去应付多种平台的游戏运行环境，这当然是一件浩大的工程。不但对于游戏制作组来说是一种挑战，更是一种资金上的挑战。

不过随着游戏家用机的网络功能越来越强劲，越来越多的游戏厂商开始以补丁包的方式为原来一旦压盘就无药可救的光盘游戏进行补救。





根据报道，即将在明年三月正式上市的Capcom游戏大作《生化危机5》光是针对PS3和X360两个版本的测试除错的成本就已经接近了单独开发一款游戏的预算。制作人竹内更表示：“在除错的工序上的确是花上了不少的时间和人力。”



炎骑士的自述

当年的GBA“卡带杀手”

刚步入大学校门的时候正值GBA开始流行，不过囊中羞涩的我只能蹭同学的机器来玩。当时国内流行的GBA游戏载体是烧录卡，同学每次都要到游戏店去付费更换游戏卡带，然后将换来的游戏反复玩上很多遍。不晓得是运气不好还是其他的原因，同学连续三盘卡带毁在我的手里。

第一盘是《机战R》，同学换得这盘卡带还是在我的鼓动之下。由于关系很好，所以游戏到手之后我可以先玩，但在临近尾声的时候，卡带却突然损坏。接下来第二盘毁在我手里的卡带是《黄金太阳》，这也是我真正接触的第一款角色扮演类游戏，结果依旧是在游戏末期的时候卡带报废。第三盘倒霉的卡带是《塞尔达传说 四支剑》，依然是游戏即将通关的时候卡带突然报废。打这之后，同学就不敢再把GBA借给我了，连续三盘卡带毁在我的手上，这对他的打击已经相当大了。不过从这之后，PC上的GBA模拟器已经变得很成熟，我的GBA游戏体验就从实机转移到了PC上，只是由于之前的阴影，这三款游戏我都没有再去碰，自然也就不会通关了。

练级路漫漫

练级，实在是一个古老的游戏设定。从具有开辟意义的角色扮演游戏《创世纪》初代开始，为经验点数而练级就一直是玩家们重要的游戏体验之一。你需要不断地通过反复的砍杀怪物来提升自己角色的能力来让自己可以轻松地对付更高级的敌人。

尽管随着游戏主机进入新的时代，PS3和X360平台上的角色扮演游戏无论是在画面还是在音响的效果上都有着与强劲的机能相匹配的进化表现。战斗的方式也早已跳脱出了以往回合制的老路子，半即时回合制、即时动作战斗等战斗系统层出不穷。然而我们可以看到练级这个古老的设定并没有得到太多的革新。

当然你也可以把练级当成消磨时间放松的方式，找一个下雨天的下午，放点音乐，然后打开你的游戏机开始修炼。不过在如今娱乐的选择如此之多的，玩家的时间也因为生活节奏变得越来越零散的情况下，恐怕漫长的练级足以吓退很多已经习惯了快节奏游戏的新生代玩家们。尤其是随着NDS和PSP两款人气掌机成为中国市场的主流游戏平台之后，更短小精致，随时能放下的游戏更容易为玩家所接受，而需要投入大量的时间、强调练级的游戏则开始变得并不那么受欢迎了。

即便是很多玩惯了角色扮演游戏的老玩家们可能也对于这种早已熟悉的重复劳动不再那么有热情了。网友Rube就在帖子里表示：“最后我还是没有把NDS版的《最终幻想IV》通关，一想到我还得在最终的迷宫里练上几个小时的级还是算了吧。不过反正已经把SFC版通关过好几次了。”

▶只要玩出了心得，你就会发现练级也是一门学问。





九兵卫的自述

练级有术

很长一段时间内，不少人喜欢把练级和枯燥、单调直接划上等号。但是练级真的是一件毫无技术的重复劳动吗？那倒未必。以小九最喜欢的《勇者斗恶龙》系列”来说，要想迅速练级，最直接的方法莫过于是去找那些金属系史莱姆了。在哪些地方能找到它们，用什么武器或者招式能对它们造成伤害，怎样何提高遇敌概率并减少刷新的时间……其实研究这些问题的本身就是一种享受游戏乐趣的过程，提升等级时出现的音乐便是对我们的最直接的奖励。

另外这里还要提一下《魔界战记》系列”，大家都知道该系列的角色等级一向都比较夸张，动辄上千都不算什么稀奇的事情。不过如果按照一般思路的去玩该作，正常通关100级左右也就撑死了，想要用其他同类游戏的方法将角色练到四位数的等级简直就是天方夜谭，于是如何利用游戏给我们提供的系统来练级就变成了一件非常讲究技术和方法的事情。倘若大家已经厌倦了传统的练级方式，则不妨去尝试一下该系列，相信玩了之后一定能有新的体验。

剧透的烦恼

2008年7月中国互联网络信息中心(CNNIC)发布了《第22次中国互联网络发展状况统计报告》。报告显示，截至2008年6月底，我国网民数量已经达到了2.53亿，首次超过美国，跃居世界第一位。而报告中一个更为关键的数字显示，网络新闻使用率达81.5%，用户规模达到2.06亿人。这当中当然也包括了习惯于使用网络获取新游戏资讯的玩家群体。

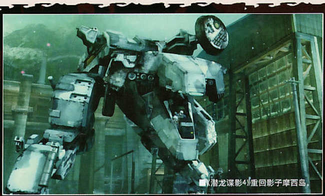
长久以来，欧美和日本一直是占全球游戏市场绝对份额的主要地区。相比于中国国内的媒体而言，国外的媒体对于游戏业的报道有着先天的优势。而互联网这个绝对无国界的平台让玩家们获得国外的游戏资讯也变得稀松平常。想要熬夜看E3游戏展的现场网络直播，没问题。想第一时间得到日本某家公司的新作消息，也很简单。

当然网络的力量可不止如此，几乎关于新游戏每天都会更新大量报道。这种信息雨式的冲击对于习惯于每天上网看游戏新闻的玩家有着潜移默化的“辐射”式效果。

如果你真的对某一款游戏特别感兴趣的话，你通过网络上的各种渠道几乎可以得到从制作进度到游戏特色、甚至制作人动向等全方位的信息。对于一些热门的游戏大作，甚至从一款游戏的发布一直到游戏进厂压盘，整个流程中都会不断有媒体对游戏进行地毯式的信息轰炸。

另一方面，为了让游戏的优点和特色能更好的展现在玩家面前从而保证游戏上市之后有成功的销售业绩。越来越多的游戏厂商也开始想方设法地迎合这种玩家对于游戏信息的需求，不断地公布新的游戏截图、角色设定、故事背景，更是把游戏中的新玩法作为重点推荐出来。这样做的结果是，不管是什么游戏，到它正式上市的那一天，对于关注的玩家来说内容几乎已经成了透明的。

这就像是一个悖论，玩家们既希望能在发售前了解到自己心仪游戏的方方面面，但又得因此而承受被剧透的痛苦。因为你将面对的是一款毫无惊喜，故事早就了然于胸，连玩法的细节都已经知根知底的游戏。在如今这个网络传媒发达的时代，玩家们更难独自从这款游戏中获得属于自己的个体体验，一些制作组所精心准备的东西，却成了玩家们早已熟知的东西。那么后面的游戏过程也多少变得有些无趣。



■《潜龙谍影4》重回影子摩西岛



厂商的宣传几乎渗透在媒体的方方面面，而越来越丰富详尽的报道，也让玩家们接触到实际游戏时的惊喜越来越少。

玩家自述 光年

levelup.cn网站编辑

《横行霸道IV》和《潜龙谍影IV》是我今年最关注的两款游戏。当然它们也是全球媒体热捧的对象和我们网站的报道对象。从两款游戏发售前的三个月起，我每天都能看到国外网站对它们的超高频率的追踪报告，几乎是巨细靡遗。印象最深的是IGN在发售前夕的一次报道，几乎把《潜龙谍影4》连隐藏要素在内的细节都公布了一遍。不过为了写新闻，只好冒着被剧透的危险细细地读了一遍。

真正郁闷的还是拿到正式游戏之后，无论是美女和野兽的登场还是美玲这样初代人物的登场都没有引起我真正的惊喜，即便是重回影子摩西岛那段也因为有媒体先前公布的消息而变得平淡了许多。面对着一款毫无神秘感的《潜龙谍影》游戏，就好像是刚吃饱的人面对着满汉全席，我也就只剩一声叹息了。

无尽的任务

当今的大多数游戏都会设计出需要玩家们付出大量时间来完成的所谓支线任务、隐藏关卡以及数量越来越吓人的收集要素。而完成这些要素往往又会给玩家一些奖励或是导致不同的结局。光是为了赢得这些奖励，随便一个普通的角色扮演游戏就可能让无数的玩家花上超过40个小时的努力。而坚定的完美主义者玩家自然得要花费更多的时间在让游戏的一切数值都达到漂亮的100%上。然而一味的追求游戏时间，真的有那么重要吗?，现在越来越多的游戏公司开始标榜超过XX小时的游戏时间，恐怕并不一定意味着玩家就能从中获得等量的乐趣。

其实换个角度来看，以现在游戏厂商的制作规模和实力要想把一款游戏做的庞杂和繁琐实在是太容易了。然而要想做到任务丰富而合理，让玩家可以从中获得乐趣却不是件容易的事。

上个月发售的《神鬼寓言Ⅱ》中的收集要素——石像怪可以说是很有代表性的正面例子。游戏的设计师赋予了石像怪发光的双眼和善于嘲讽玩家的搞笑个性。寻找他们不但可以有听觉和视觉的线索可循，还会让人感到非常有趣。

不过可怕的是，经验不足的制作组往往刻意地在地图上随便放上一些毫无意义的收集要素来达到延长游戏时间的目的。今年上市的《鬼屋魔影》就是一个糟糕的例子，制作组在游戏临近终盘的阶段居然设计了一个强制的支线任务，要求玩家一定得驾车在纽约中央公园里四处穿行烧毁恶魔根茎，只有凑够一定的点数才能进入最终的地下迷宫。尽管其中也包含了少许谜题的元素，但大多数的任务更像是浪费玩家的时间，逼着玩家把游戏的每一个角落都给跑个遍。游戏正式发售之后，这一设计毫无疑问的从媒体和玩家那里得到了如潮的恶评。

当一款游戏的任务设置变得重复和无聊时，作为玩家还有什么理由继续这样的游戏呢?

游戏制作人宫本茂在2005年接受CNN的采访时就提到很多游戏都有流程过长的倾向：“现在我真正想玩的游戏并不多。”他说道，“市面上太多的游戏长度都过于长了。尽管像是《光环》和《横行霸道》这样的大型游戏都是花重金打造的。如果你兴趣不大的话，根本就玩不下去。”





《横行霸道IV》中的200只鸽子收集任务绝对是近期发售的游戏中一个令人印象深刻的收集要素。要知道想在面积广大的自由城中的各处犄角旮旯找出这200只小鸽子可绝非易事。

游戏厂商逆袭

游戏厂商们显然认识到，当他们把游戏中的世界做得越来越广阔、游戏的过程不断延长的时候，尽管吸引了相当数量的核心游戏爱好者，但也可能会损失掉另一部分的玩家。如何为玩家们在游戏过程中设置更多的目标，如何能让玩家们一遍又一遍的进行游戏，成为了很多厂商所关注的焦点。

2007年2月1日微软正式在自己的官方博客上公布了一项新政策。所有游戏开发者必须在他们设计的零售版游戏中加入1000点的成就点数。而额外的付费下载内容则可以再添加250点的成就点数。尽管这项声明只是微软官方博客上无数个更新中的普普通通的一条。而且这项带有强制性的措施甚至初看起来就像是鼓励游戏厂商们和玩家玩一种愚蠢的数字游戏。但时隔一年之后媒体们已经非常乐于将成就系统作为X360成功的一项关键性要素来讨论。到2008年2月为止，根据微软公布的数据，全球玩家已经累计解开了高达10亿项成就（不是10亿点）。

在游戏的进行中突然"叮咚"一声弹出一条像是"您已经解开XX成就"这样的小小提示到底为什么会有这样的魔力呢？

微软在这方面可的确是费了一番心思。随着家用机的网络化不断普及，游戏成就将会是跟随玩家的一份档案，你玩过哪些游戏，你的水准如何，都可以通过成就点数这个简单而且数字化的方式表现出来。

虽然对于一个联网的玩家来说这个数字本身并没有说那么意义，但在Xbox Live这个虚拟的社区中却有能给玩家提供足够的荣誉感和满足感，让你可以在这个空间里成为与众不同的一个分子。于是越来越多的玩家会加入到成就追逐者的大军中。甚至这个设计还吸引了大批的玩家去玩他们本来并不那么喜欢的游戏，只要某款游戏的成就好拿，一定会有玩家去尝试。

可以说在成就系统出现的初期，有很多厂商还没有意识到成就的潜力。他们漫不经心地设计了一些诸如通过某一关就可解开的成就。但随着成就系统吸引力的逐渐显现，后期很多很棒的成就设计开始出现，越来越多的成就成为了制作组引导玩家体验游戏的一些精心设计的指南针。而在线成就点数的出现更是吊足了玩家的胃口，在Live上呼朋唤友成为了大多数X360玩家必然的选择。

2008年7月索尼也在PS3主机的2.41版更新中加入了与成就类似的奖杯系统。虽然看上去只是一个跟风的设计，但实际上却并没有那么简单。相比无差别的成就点数来说，奖杯则分为四等，更容易满足玩家的表现欲。而且索尼很早就公布奖杯系统将会和虚拟玩家社区Home相联系，玩家拿到的奖杯将可以对应实体化的Home道具，这无疑为奖杯系统的展示交流以及收集的趣味带来的新的前景。

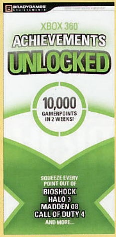
X360游戏成就组织（www.achieve360points.com）：这是一个2005年12月创建的专门为让玩家交流获得成就经验和公布游戏成就拿法的网站。在这之前恐怕很难想像有厂商会为了某个花絮性的功能专门开辟一个网站。而且看看论坛中热闹的讨论气氛以及互相约网战的玩家们你就会发现成就系统对于增进玩家间的互动有多大的促进作用。



Rank	Picture	GamerTag	Country	Points	Zone
1		Stallion83		265203	Recreation
2		ZAKKE WYLDE	★	245713	Recreation
3		midwynter	★	238552	Recreation
4		CAPP360	★	230140	Pro
5		MAJIN D 79		224064	Recreation
6		Rand al Thor 19		218597	Recreation
7		DA CHOZEN ONE		217785	Underground
8		MinchouX360	★	217686	Recreation
9		GTR BigBoss	★	214895	Pro
10		Sly Breezy		209967	Underground
11		jds78		206959	Pro
12		quick5057		206686	Recreation
13		smrnov	★	206250	Recreation
14		jimmyhova		206210	Pro
15		UAE BOSS	★	204723	Underground

▲在微软官方开设的mygamercard.net上你可以随时查看全球X360用户的成就动向。直观的全球玩家成就点数排行榜具有极强的宣传效果。

想知道微软的成就系统到底有多成功吗？看看这本书你就知道了。这本名为《两周内拿到万点成就》的攻略书是专门为那些成就狂热者们准备的，它的宣传口号就是"要榨干游戏的最后一点成就！"。不过想要按照书上的方式拿到万点成就，你可能还得有足够雄厚的游戏购置预算才行。





纱迦的自述

曾经的成就狂热分子



刚对成就系统着迷的时候，那可真是像着了魔似的。众所周知，每个游戏拿满成就的难度都不一样，因此一些好拿成就的游戏当时都是我重点追求的对象，我完全不去考虑这些游戏是什么类型或素质如何。比如《怪物史瑞克》、《加勒比海盗 世界尽头》、《蜘蛛侠 敌或友》、《忍者神龟》等等这些素质平平的游戏我都拿齐了1000点。

但是玩这些游戏的经历也并非毫无价值，通过成就我也认识了很多素质不错的游戏，比如《金刚》、《科南》。成就系统的意义就在于吸引人去玩，像我就因为成就玩了很多"车枪球"游戏，结果成功转变成一名标准日式游戏玩家+准美式游戏玩家。

不过成就也使得我当时玩游戏非常功利化，像《灵弹魔女》的成就我拿到999点后就立刻收了手，《真・三国无双5》也只玩到900点。如果换成现在的PS3奖杯系统，我可能就得一直玩下去了，因为在奖杯系统里拿齐全奖杯的话能够获得含金量最高的白金奖杯！通过这个对比我们不难发现，现在的厂商是越来越会揣摩玩家的心理了，真是想闲下来都难啊！（笑）

写在最后

或许你现在是一位有着很长时间玩龄却感觉对于游戏的喜爱已经逐渐变淡的老玩家，或许你是一位已经被接近零成本的游戏下载搞到胃口大伤的新生代玩家。不管现在如何，至少我们曾经被某款迷人的游戏带入了这个神奇的领域。遗憾的是，尽管发展至今，大多数的电子游戏仍然更注重快感而缺乏美感，鲜有游戏能跨越时间的阻滞真正成为值得一再体验的经典之作。而这个时代中多样的主机平台和层出不穷的新游戏可能更是让你眼花缭乱，无所适从。

当我们在游戏的世界里乐此不疲地兜兜转转，却总是"有玩没完"，为寻找一点点的乐趣而让游戏成为了自己的生活重心时。或许是时候放下手柄，学会去体验这个世界为我们准备的其他精彩了。

特别企划 SPECIAL FEATURE



一切从头开始

你是个无名小卒，你出生在美丽的小村庄，有一对慈爱的父母（或者只有一个），有一个青梅竹马的好朋友（或是有一只总是跟着自己的小动物），你在村庄中过着幸福快乐的生活，就像是公主王子历经千辛万苦终于换来的结局在这里变成了开始……但是突然之间一觉醒来，你就要去拯救世界。

当我们还在学校念书的时候，语文老师就会在作文课上告诉我们一个浅显易懂的道理：一个好的开头往往决定了整个故事的好坏。同样，当我们开始自己尝试着在茫茫书海中寻找一本好书时，有人告诉我们：如果一本书读了五分钟后还不能吸引住你，那么就毫不犹豫地丢下它。我们不能要求所有开头都完美无暇、引人入胜，不要求每一款游戏都可以在五分钟之内让玩家的眼睛像是被磁石吸住一样目不转睛，但是，至少那已经上演过一千零一次的大俗套故事绝对不是我们所希望看到的。

长久以来，角色扮演游戏都有这样的习惯，不管本身的故事好坏，它都会花费大量的时间制作一个漫长而无趣的开头，你甚至都可以背下它的固定流程：一段集合了各主要角色的动画CG结束后，游戏从数千年前的古老神魔战争开始，一直讲述到大陆的历史，很久之后，镜头才切换到一个小小的村庄里，开始为玩家上演村民勇者的伟大冒险，而这个时候，五分钟早已过去，我们还是没有看到什么亮点。更可怕的是，除了角色扮演游戏之外，还有很多游戏类型都可以找到一个模板化的套路。

当然，现在的游戏制作人已经渐渐明白了游戏开头的重要，即便再不济也要努力制作出一个具有一定吸引力的开头，放眼望去，PS时代那种随手一抓一大把的标板式开头已经变得越来越少，各种具有震撼性与冲击力的开头呈现着上升的趋势，这对广大的玩家来说无疑是值得为之庆幸的事，毕竟谁都知道这样一句话——一切从头开始。

文 玛娜 协力 UCG众编 美编 NINA

那些不落俗套的游戏开头

优秀组 平淡之中见真章

除了众多一看到开头就让人昏昏欲睡的游戏之外，毫无疑问也会有为数不少的游戏仍会让人感到惊喜，它们的开始或许谈不上有多惊世骇俗，但是，至少从一开始就牢牢地吸引住了玩家的视线，而这也就够了。

最迅速的一见钟情 《为你而死》

精彩回放

他是一个非常普通的男主角，无论各方面都不值得一提。

她是一名非常美丽的少女，是舞会中人们竞相邀请的焦点，除了不会游泳之外，几乎找不到什么缺点。

但是，在都市的街头中，他们相遇了。转瞬之间，男主角就被她深深地吸引住了，对男主角来说，她就是自己的百分百恋人，整个世界在这一瞬间之后，除了她之外谁都不再重要。

为了追求到让自己一见钟情的少女，男主角跟着一个叫做"Love Rabbit"的团体一起向女主角发起了猛烈的示爱攻势，他毫无保留地表达着自己的爱意与热情，甚至可以为她而死。









在游戏中对美少女一见钟情的男主角确实不少，随便哪款游戏中都能找出一大堆对着超凡脱俗的女主角流口水的少年，至于为了女主角而死，为了女主角毁灭世界都是小菜一碟，英雄难过美人关，更何况是这些什么都不懂的懵懂少年呢？不过，像《为你而死》里的主角这么快就在游戏的开头因为女色而迷失自我的却实在是前所未见，毕竟，在现在这个恋爱都要讲究手段和策略的年代里对感情毫不掩饰的人简直是凤毛麟角。而他所要付出的代价，就是这之后在英雄救美的过程中所接受的炼狱般的考验……

暑假的最后一天 《王国之心II》

精彩回放

那是一个愉快的暑假，居住在黄昏镇的罗克萨斯总是和他的朋友们一起做着各种有趣的游戏。

他们一起参加镇里举行的激斗大会；决定去海滩做一次快乐悠闲的旅行；在镇里调查七不可思议的真相。





每天的游戏结束之后，夕阳的余晖总会将金色的光芒投进广场与每个房子的屋顶上，就像小镇的名字一样，充满了温暖与安逸。

但是，在这安静祥和的每一天里，罗克萨斯也发现，时间永远像是静止的黄昏镇渐渐有了变化，说着各种奇怪话语的神秘人物开始出现在他的身边，就像是静逸之中正孕育着什么可怕的事情。

终于，一切就这么到来了，神秘人物唤醒了罗克萨斯被埋葬的记忆，他想起了关于索拉的事情，想起了王国之心，想起了被键刃选中的真相……他生活至今的黄昏镇不过是一个用电脑模拟出来为了让索拉恢复记忆的虚拟世界，而他本身，也只是一个无存罢了。

暑假的最后一天，索拉醒来了，罗克萨斯的世界也随之终结。

"真美慕你啊……"看着和自己一模一样的索拉，罗克萨斯最后说道。

《王国之心》在结局留下了一个巨大悬念的同时，也给《王国之心Ⅱ》的开始创造了无数种可能，最终，呈现在我们面前的《王国之心Ⅱ》却是以与索拉有着千丝万缕联系的罗克萨斯的日常生活拉开了序幕。

当索拉连同他的记忆一起被尘封时，我们却只能操作和索拉神似的罗克萨斯在黄昏镇做一些孩子们的游戏，时间一天天过去，到底被变成无心的索拉什么时候会苏醒呢？相信所有的玩家的心情都焦虑不堪，但是在黄昏镇中嬉戏的那些快乐却又如此单纯地攫住了我们的心，平淡的每一天就像是磁铁一样，紧紧吸住了正打算投入战斗的战士们。我们希望快乐不要终结，又亟盼真相快快揭开，明知虚拟的黄昏镇迟早要走向终结，但却也会在索拉醒来的时候感到些许失落。一边迎接新生，一边怀念旧事——这就是《王国之心Ⅱ》在开头给我们布下的局。

暑假的最后一天。当罗克萨斯离开之后，回顾那短暂的小镇生活，我们不禁黯然神伤。



速成式超级英雄 《红侠乔伊》

精彩回放



在那件事发生前的一分钟，乔伊不过是个普通的青年人，穿着再常见不过的大T恤，和漂亮的女朋友偶尔约会。惟一的爱好就是看各种激情飞扬(傻里傻气?)的特摄片，但是，人生最奇妙的事情就在于，你永远不会知道下一秒将要发生什么。

当他们在空无一人的电影院中观看蓝队长和敌人的又一次战斗时，这场对于乔伊和女友来说有着完全不同意义的电影里突然出现了一个敌人，将乔伊的女朋友抓进了电影的世界，而追着女朋友冲进银幕的乔伊则继承了蓝队长的衣钵，摇身一变成为与电影中邪恶势力作战的乔伊队长……



从无所事事毛头小子到拯救世界大英雄，一切的改变就是这么具有戏剧性，蓝队长的出现让乔伊过足了当电影主角的瘾。当英雄？谁不想呢？但是像乔伊这样轻轻松松成为超级英雄的幸运儿可不多。做蜘蛛侠要先被可怕的毒蜘蛛咬上一口；做钢铁侠得一切自给自足，连自己穿的战衣都是亲手制作出来的；做蝙蝠侠至少要财大气粗；就连当一次汉考克那样不受欢迎的超人，都要面对着孤独的考验。但是乔伊不同，电影的世界给他创造了无穷无尽的力量与发挥的空间，在游戏开头的短短几分钟里，《红侠乔伊》就完美地吸引了玩家的注意，华丽的卡通渲染画面、各种具有冲击力的特效，还有畅快淋漓的开始……你想要爽快？就给你爽快。

在我死前的那几天中 《天剑》

精彩回放

我本不该存在。

25年前，那个水深火热的年代，预言里说一个男婴会成为救世主，将带领人们前往乐土……然而，事实上，我从母亲将死的身体中诞生，陪伴着我的是哭泣着的乡亲，他们说我会带来诅咒和毁灭，也许确实如此。

奈璃子举起手中那把被称为天剑的武器，向着数以千计的敌人冲了过去，她的剑带着凛冽的风声，穿进一件又一件的盔甲，让敌人的血肉洒在这片大地之上，但是，那把剑也在不断地吸食着她的生命。那是一把给天堂中的神所锻造的剑，没有哪个凡人能在战场上使用它而不被吸取生命，而现在，奈璃子使用了它，她做出了致命的选择，为此也要付出自己的代价。

奈璃子的力量渐渐消失了，她痛苦地倒在地上，看着远处的士兵渐渐靠近自己，看着身体离自己越来越远，鲜红的咒文侵蚀了全身，她的灵魂终于离开了那具已经没有生命的躯壳……

当战场上多达数千人的画面让我们感到热血澎湃的时候，女主角那苍凉的声音与背景中凄美的音乐却似乎在暗示着什么，很快，暗示就成为了现实，有着强大力量的女主角突然倒在地上，就这样停止了呼吸。此时，玩家才通过她的视角回到了几天之前，开始慢慢了解关于她和她的家族的故事，关于这把剑的故事，还有她的死亡。当然，对于奈璃子这样一个具有独特风格的女主角来说，或许也只有这个充满了震撼力的开头才能和她相配。



最不可能的犯人 《逆转裁判4》



精彩回放

新人律师王泥喜法介紧张地走进了法庭，今天是他第一次为杀人案进行辩护，虽然早已经提前了几小时起床在家里进行发音练习，也狠狠地呼吸了几口让自己平静下来，但是他还是无法彻底放松，特别是在见到了这次需要他辩护的被告之后。

谁能想到呢，那个被控告为杀人犯的人，居然是曾经站在法庭顶点的传说中的律师——成步堂龙一。

其实成步堂龙一并非第一次以犯人的身分和我们见面，早在《逆转裁判3》的开始，他就因为年轻时代缺乏看女人的眼光而被陷害入狱，但是，在经历了这么久的洗练之后，已经被磨练成为一名传说中的律师的他居然还会站在这样一个尴尬的位置上，这才是我们所没有想到的。当然了，王泥喜法介需要一次从新手迅速成长为独当一面的律师的契机，以老人的牺牲来带领新人向前进也是"《逆转》系列"一贯的传统，这是一次相当成功的炒作，至少它吊足了玩家的胃口。



世界毁灭 《真·女神转生III》

精彩回放

在一个普通的日子里，为了探望生病的老师，男主角和同学一起来到了医院，却在那里遇到了一些非常诡异的事情，他看到了恶魔，能够自己和恶魔对话，他甚至以为自己发了疯，而当他从医院中走出来的时候，整个世界几乎都消失了。周围的一切变成了废墟，人类世界已被毁灭，能生存下来的只有恶魔，而他也不得不为了适应这个世界而做出改变，放弃人类的身分，变成新种的恶魔……



"我要毁灭世界！"、"世界即将被毁灭了……"诸如此类的话至今为止不知道在各个大陆上上演了多少次——相信用千做单位应该不会错吧——而大多数情况下，越是有人声嘶力竭地喊叫着这句话，世界就有越大的可能性安然无恙地存活下去，无数勇者将会前仆后继地奋勇冲上，让这个从游戏中盘开始暴露毁灭世界大计的反派在游戏终盘迎来阴谋的破产。

不叫的狗才咬人，这句俗话体现在游戏的世界中也是同样。在没有花费什么时间叫嚣要毁灭世界的《真·女神转生III》中，世界却在游戏的开始就已经遭到了毁灭，游戏留给玩家的是一个满目疮痍的世界，而那可怜的男主角也被迫在不知情的状态下失去了拯救世界的资格，开始为如何在这个巨大的废墟中生存而努力……



由神到凡人的距离 《战神II》

精彩回放

尽管身为战神，但是奎托斯却深深憎恨着不肯将他从痛苦中解放出来的奥林匹斯众神，愤怒与仇恨控制了他，他不停地让斯巴达人攻陷一座又一座城市，并亲自来到了战场之中。但是，当一只怪鸟飞过他的肩头时，奎托斯庞大的身躯突然变成了人类的大小，为了打败向他挑战的巨像，奎托斯在战场上接受了宙斯的奥林匹斯之剑，然而，拔出那把剑的同时，他的神力也被吸了进去，成为了一个凡人——原来这一切都是宙斯为了遏制他而设下的圈套。





光用奢侈可能都不足以形容本作开头那场战斗的华丽程度，它几乎可以达到很多动作游戏最终关卡的平均水准，巨大巨像与强大战士之间的战斗从一开始就深深地吸引住了玩家，而且本作有的绝不仅仅是气势恢弘的战斗这一个法宝，它更让我们体验到了从神变成凡人的全部过程。

在游戏的开始我们还是一个无所不能的神，但是接下来的半个小时中，玩家会慢慢感受到力量逐渐被宙斯夺取的痛苦，当宙斯最后将奎托斯仅有的力量也吸走时，曾经的战神变成了软弱无能的病夫，甚至连锁链也没有力气挥动了。伴随着玩家对宙斯的怨恨值上升到顶点的同时，游戏也进入了第一个高潮，而这个高潮，可能很多游戏在最后一刻也没有能力营造出来。

被模糊的现实与虚幻的界限 《七日死游戏》

精彩回放

我们看到的是一个神似于早期《勇者斗恶龙》或《最终幻想》般的角色扮演游戏世界，那是一个非常简陋的世界，FC早期的画质让一切都难以辨认，至少对于手中的那台NDS来说，这个画面的出现似乎不是那么自然。令人感到诡异的音乐不停重复，就像是被刻进了我们脑海之中，奇怪的花屏在游戏中不停地出现，让人不禁阵阵心悸，直到和周围的人对话并找到了剧情的关键人物之后，这个画面才终于消失，回到了现实中，原来刚才我们所看到的画面，是正流行于网络上的被诅咒的游戏。







如果要评选最让人胆战心惊的游戏开头，本作怎么也能排进前十名以内，它选择了一个很有带入感的题材作为游戏的主题：在一台名叫TS的游戏机上，正流行着一款据说玩了之后第七天就会死去的游戏，玩家要一边在现实生活中调查，一边在游戏中寻找诅咒的真相，而那款恐怖的诅咒游戏在游戏开始的几分钟内就出现在了玩家面前。这一瞬间，现实与游戏之间的距离突然变得极度模糊，甚至让人分不清手中的游戏是否就是那款令人丧命的诅咒游戏。

一切和我无关 《刺客信条》



精彩回放

埃泰尔站在高高耸立在城市上空的钟楼上，以鹰一般锐利的双眼注视着中央区域的绞刑台，身边的大钟摇晃起来，当钟声即将传遍全城之前，他早已纵身轻轻跳下，被白色长袍所包裹的灵巧身躯滑入了城镇里的茫茫人群中。埃泰尔很快就来到了绞刑台之前，袖中悄无声息地滑出了一柄匕首，他快步冲了过去，以闪电般的速度将正在耀武扬威的执刑者全部杀死，并冷静地合上了他们的眼睛。



当更多的士兵赶来之前，埃泰尔早已逃到了城市的大门之前，他将紧闭的大门打开，混进了从门外走进的一群白衣人中间……然而，当他逃离了危险之后，画面突然模糊起来，他的大脑也随之混乱，好像有两个奇怪的声音一直在他的脑海中说着些难以理解的话……

画面更加模糊，无数杂斑不停闪现……直到躺在实验室中的酒保突然醒了过来。他惊讶地坐起来，回忆着自己刚才看到的那些事情，无法相信自己的前世居然是这样一名传奇般的刺客。

当《刺客信条》以一段华丽的暗杀作为开始的时候，已经习惯这些让肾上腺素飙升场面的玩家或许不会感到有什么耳目一新的感觉，不过，当画面迅速被切换到千年后的现代时，整个游戏就变得完全不同了。本作中真正的主角并不是埃泰尔，而是生活在现代的一名不得志的小酒保，埃泰尔是他的前世，他的DNA中记录了埃泰尔记忆的片断，有一些人想从他那里看到埃泰尔的过去，这就是两个人之间最大的联系。纵观整个游戏，主角几乎都躺在实验室里做着关于前世的梦，而游戏中那些腥风血雨与激烈的战争完全与他无关，可以说，这个开头很好地颠覆了玩家之前对于这款游戏的种种猜测。

争议组 过犹不及？另辟奇径？

开头太俗套？制作不认真？这些都不是大问题，只要市场有需求，游戏就会被迫以高速向前运转发展。但是，每个制作人都会对自己的作品有自己的理解，而这些理解是否能让玩家也买帐？这才是最关键的问题。一个空有诚意但却不合玩家胃口的开头比起那些俗不可耐的开头要更加让人惋惜，它的亮点因为一些原因被愚蠢地埋葬了起来。接下来，我们要提到的就是这样的开头，它们究竟是好还是不好？这很难评价，每个人都有自己的观点，但是可以肯定的是，它们显然都有自己独特的风格。

漫长的等待 《女神侧身像》

争议回放

长满了铃兰的草原上吹起了阵阵微风，美丽的铃兰花瓣被风轻轻吹了起来，以螺旋的形状在空中轻快地飞舞着。瓦尔基里从一片铃兰花朵中走出来，踏着优雅的步伐，在漫长的山路上缓缓向前行走……走上了奥丁神殿后，她会见了奥丁，接到了去人间探索战魂的任务，接下来，瓦尔基里找到一个适合的地方，开始摒息凝气倾听人间的声音，这个时候，时间差不多已经过去了20分钟左右。然后，镜头切换到了人间，开始描绘一名叫



亚琉哲的佣兵的故事，描绘一名任性公主的复仇记，直到剧情发展到亚琉哲因意外而死并成为战魂为止，游戏差不多已经快开始了一小时，而我们才终于可以拿起手柄正式开始战斗。



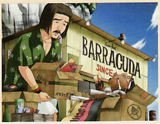
不可否认，《女神侧身像》在剧情的层面上来说没有任何问题，游戏伴随着美妙的音乐在充满了浪漫氛围的铃兰草原拉开了帷幕，由前往人间寻找死去战士英灵而开始的故事也有着独特的魅力，接下来，人间百态与因为种种原因而死的战士的最后一段人生被重现在玩家面前，更增了一份凝重感。但可惜的是，费尽了苦心制作出来的这个开头并没能把握好节奏，长达几十分钟的剧情演示往往让许多非剧情派的玩家难以忍受而直接放弃了游戏，虽然中途有一段时间可以操纵亚琉哲，但是仍然无法挽回蘑长的感觉。

是开头也是结局 《白中探险部》

争议回放

主角从懵懂中睁开了眼睛，似乎有什么忘记了的重要事情在自己的脑海中呼之欲出，此时，两个选项跳了出来，如果我们选择了其中错误的一项，主角便会想起了什么一样匆忙地冲出家门，被一辆呼啸而过的车撞伤，送进医院，度过一个无聊的漫长暑假，而故事，也就这样无聊且莫名其妙地结束了……





文字冒险游戏中时常会出现一些匪夷所思的发展，特别是那些多结局的游戏更是如此，经常有的一个现象就是：有时候我们甚至还没有看到完整的开头就先看到了游戏的结局。玩家会先经历一次诡异结局的洗礼，才会换一个全新的角度来看待这款游戏的开始部分，从这点上来看，或许倒也未尝不是一种成功。《白中探险部》这款以在暑假中寻找童年时代回忆为主题的游戏就是如此，从开头到第一个结局前后花费不过2分钟的时间就可以达成，如果你选择了错误的选项，就会虚度一个暑假，而之后的故事自然也就不存在了。

和《白中探险部》相同的还有很多游戏，《雪割之花》中，暗恋着邻居OL的大学生如果在半夜睡觉听到敲门声的时候懒得起床开门，第二天一早OL就会消失，游戏也宣告结束，他将永远不会知道那名OL已经住进了医院，而昨天晚上的敲门声正是警察来做的一次询问。《不可饶恕》中也是如此，如果在接到第一个案件不久进入了酒吧，一直盯着老板看，就会被发狂的老板打伤，游戏宣告结束……这些千奇百怪的开始（或者结局）虽然经常让玩家感到自己被制作人耍了一通，不过，却也是让人萌生出强烈挑战欲望的不二法宝。



漫长的等待×2《星之海洋 二度进化》

争议回放

克洛德正和自己的父亲在进行一次常规性的调查，他是一名军校的学生，而父亲则是有名的战斗英雄，有着人们所羡慕的崇高地位，尽管不想承认，但克洛德一直有着想在父亲面前证明自己的野心。所以，他没有听父亲的话，擅自靠近了一个正不断放出火光的机器，机器突然之间开始运转，而他则被一个巨大的黑洞吸到了另一个星球上，在那个星球上，他遇到了一名会使用魔法的神奇少女……



如果说还有一款游戏能比《女神侧身像》的开头还要更长，那么无疑就是本作了。当然，从上面的叙述中你可能无法想像这么简单的剧情怎么可能花掉近一小时的时间，这是因为游戏中除了会用没有任何观赏性的传统角色扮演游戏式画面来演绎各种场面，而且所有对话都无法通过按键快速跳过，最可怕的是，当游戏中任何一名角色想要表达省略与沉默的意思时，我们将会看到六个小圆点以平均每秒一个的速度蹦出来，直到玩家觉得自己已经到了无法忍受的极限为止。而这还只是男主角篇的剧情而已，女主角篇的开头同样用一个漫长无比的开头描述了女主角蕾娜出村游玩巧遇被传送到这个世界的克洛德，之后又被附近镇长的儿子绑架的过程。





不过，在忽略这个开头和漫长和缺乏表现力的同时，我们也必须要承认，从两个不同的视角来表现剧情的尝试倒是一个好主意，而且它还向我们解释了平凡的男主角为什么总能在野外遇到来自异世界的美少女，平凡的女主角为什么总会穿越时空后遇到了真爱，只不过这次的剧情颠倒过来了而已。

标兵组 挑战自己，挑战极限

总有那么一些严于律己（或是想法众多）的游戏不停地挑战自己的能力，挑战游戏的俗套，它们不会像其他游戏一样甘愿随大流，不求无功，但求无过，而总是要加入一些新的元素，逼着自己不断前进。因为对于这些要肩负着开创全新潮流的游戏系列来说，裹足不前就是退步，没有新意就是偷懒，它们有让人眼前一亮的义务，也有寻求全新道路的能力，下面我们要为大家回顾的正是这些在什么颁奖礼中都不会被遗忘的标兵一般的系列。

“《最终幻想》系列”

流行化的风向标，电影化的领头军



精彩回放

《最终幻想X》

那是大战前难得的片刻宁静。

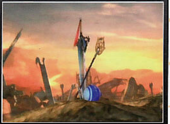
在那硝烟散尽的战场上，战士们的剑被插在一个小小的土坡上，依稀可见的污渍与历经战争留下的裂痕仿佛在讲述着过去的故事，燃烧的篝火为黄土遍地的战场镀上了一层赤红色的光芒。

疲倦的战士们围坐在篝火旁，等待着黄昏褪尽，夜幕降临。

泰达站了起来，轻轻地将手放在尤娜的肩头，千言万语已经尽在不言中，这是关于他的故事，也是关于生活在这个世界上所有人的故事……

伴随着游戏那忧伤而温柔的主题曲，《最终幻想Ⅹ》以罕见的倒叙揭开了游戏的序幕，所有战士都已集合，大战前的悲壮被描画得沉重而又凄美。之后，泰达的声音娓娓道来，将我们带进了一切开始之前的那场水球比赛中。

倒叙本是电影与小说中经常使用的手法，在早期的游戏中并不常被使用，不过，随着CG技术的发展与游戏演出概念的加强，这种方式也逐渐得到了广泛的运用，另一个成功的典范就是《最终幻想Ⅶ》中震撼了无数人的开头。毕竟，它



在开头给我们留下的悬念足以让整个游戏的过程都充满了悬念与疑问，也为结局的呼应埋下了最好的伏笔。

系列精彩开头回顾

回顾“《最终幻想》系列”的游戏开头，其实后期推出的每一作都经过了精雕细凿，大大区别于其他角色扮演游戏，而它的特色就是强调游戏的速度感和参与感，让玩家在开始就先提起武器进入冲突不断的战斗，而不是干巴巴地等着一大段一大段枯燥的背景介绍在屏幕上远去。同时，分镜头、画面的表现力、开头的切入角度等等也是“《最终幻想》系列”所关注的重点，当这些元素被确认下来后，游戏还会被赋予强烈的流行讯息与时尚感，至于小村庄里穷苦少年的冒险故事？还是算了吧。

《最终幻想Ⅵ》

一片茫茫大雪中，被帝国军控制的



蒂娜和几名穿着魔导装甲的帝国兵来到了炭坑都市，向冰封的幻兽发起了攻击，这场不受自己意识控制的战斗结束之后，蒂娜才恢复了神智，游戏正式开始。自己是谁？为什么被帝国军操纵？自己的能力是什么？这些疑问都要在之后的游戏中揭晓。

《最终幻想Ⅶ》

没有任何预兆，穿着帅气的克劳德在第一时间跳下了火车，跟着一群同伴开始了战斗。在摧毁魔晃炉的战争结束之后，故事复杂的背景才一点点为我们所知，而克劳德和雪崩组织那势如迅雷的突击行动也在第一时间震撼了玩家。

这是一款与之前所有角色扮演游戏都不同的作品，正是通过这个紧张气氛十足的开头让我们了解了这个事实。

《最终幻想Ⅸ》

游戏以吉坦点亮了黑暗中的一根蜡烛开始，接下来立刻就是一场诱拐公主的作战行动，故事就这样突然进入了正题，一点也没有什么背景上的介绍和神与魔的战争来增加历史的厚重感，但是，这个突如其来的开头却让吃惯了各种大餐和餐前菜的玩家感受到了一股全新的气息。



《最终幻想Ⅹ-2》

宛如偶像般载歌载舞的尤娜在舞台上高歌主题曲，被这绚丽的舞台所迷的玩家还没有回过神来，尤娜就被突然冲入场内的几名不速之客打败，我们惊讶地发现，她居然是个假货。

这个开头可以称为“《最终幻想》系列”上最具颠覆性的开头，一开始就被吊起胃口的玩家无疑中了制作者设计好的套，直到谜底揭晓才长长地松了一口气，当然了，这样的套我们倒不介意多钻几回。

《最终幻想Ⅻ》

宛如《星球大战》般气势恢宏的战争中，参军不久的雷克斯跟随着巴修带领的军队冲入王宫，想要打破敌国暗杀国王的阴谋，然而，几分钟后雷克斯就惨遭杀害，镜头移到了他的弟弟身上——他才是真正的主角。

可能是《最终幻想Ⅹ-2》中的逆转开头收效不错，本作也在开头和玩家开了一个小小的玩笑，这倒确实为本作的厚重背景增加了一些意料之外的话题：最有主角相的人不是主角，看起来完全是个路人脸的那位小伙子居然才是主角……



在村民勇者的道路上创造不平凡

精彩回放

《勇者斗恶龙IV》

恩多尔城附近山上有个小村庄，这个村庄的人们一直以来都过着和平的生活，一名平凡的少年就住在这里。

在和村里的战士比试剑术时，少年被打败了，这对他来说非常常见，虽然村民们总是悉心教导他，但他从来就没打算成为过什么剑术高手，他和战士告别，走出了比试的地下室，打算回家去吃妈妈做的晚饭。

然而，一个声音却在身边开始呼唤着他的名字。

勇者……勇者……被选中的勇者……

少年第一次听到这个称呼，他向四处张望了一下，发现那声音来自一只会说话的青蛙，青蛙转过身去，像是指引少年一样进入了地下室。

难道自己真的是传说中的勇者……？

少年抱着这样的疑问，压抑着激烈跳动的心脏走进了地下室，但是，出现在他面前的却是姐姐辛希娅，原来是姐姐变成了青蛙和他开了一个小小的玩笑。

——是啊，自己怎么可能是传说中的勇者呢？少年不好意思地笑着，和姐姐一起回到了有丰盛晚餐等待自己的温暖的家里。



受到突如其来的召唤是勇者系游戏中最常见的设定，甚至于也是所有讲述从平凡变成不平凡的故事的标准桥段，但是本作却偏偏没有让剧情这样发展下去。原来只不过是自己的一场幻想而已啊——当少年摸着脑袋这样自嘲的时候，玩家仿佛看到了另一个自己，一个永远都只能站在原处注视着传说发生，却等不到任何奇迹降临到头上的自己。

当然，那个曾经感到有些失望的少年最终还是成为了勇者，甚至在他自己还不知道的时候，他就已经作为世界最后的希望而被所有村民秘密保护着，但是，即便他从出生起就注定了勇者的命运，我们还是为那一天没有成为现实的幻想而感到亲切：就算是天生的勇者，也曾像所有孩子一样做过没有成真的白日梦啊。

系列精彩开头回顾

以"最传统，最国民"为卖点的《勇者斗恶龙》系列"虽说多年来都延续着由乡村包围城市的优良传统，但是引导了典型勇者类故事大俗套潮流的这个系列，却总是能在平凡处给人以不平凡的感觉。一个乡村勇者从梦中醒来，遇到宿命的召唤或是为了报仇而踏上战争的道路，这些至俗至滥的套路它一个都没有少过，然而，它与那些抓住一个俗套就当宝贝的游戏不同，因为它明白，什么叫做自嘲和自我颠覆。

《勇者斗恶龙III》

主角在游戏开始会接受神的提问来测试自己的性格，更精妙的是，最后一道问题可能将勇者变成一只怪物，你可以选择在村子里大开杀戒，也可以什么也不做把时间打发掉，选择权在玩家的手中。

当勇者从这一梦境中醒来时，冒险的



旅程就正式开始了？到底当年在睡眠中的那个村子里的所作所为有没有影响到后来的人生呢？这曾经是很多玩家一直在反思的一个问题。

《勇者斗恶龙VI》

魔王城就在眼前，夜晚的篝火在最后决战的映衬下不禁显得有些凄凉，主角一行人做好了迎接最后战斗的准备，熄灭了篝火，同伴们吹起了龙之笛，将飞龙召唤到悬崖边，乘坐着它飞进了魔王姆多的城中。就在主角们因为魔王城中诡异的气氛而心生不安的时候，魔王的石化魔法轻松地击倒了他们，而此时，主角睁开了双眼，原来刚才发生的都只是一场梦……和《最终幻想X》一样，本作也采用了以最终决战作为开头的方式来讲述故事，虽然最终以一场梦境作为收尾，但是梦中的那些情景还将与之后的故事有着各种联系，这可以说是用另一种方式演绎了"50%的勇者都以睡觉醒来开始游戏"这个大俗套吧。



特别组 出人意表才是取胜关键

接下来所要介绍的这些开头并非以剧情或各种特效取胜，它所吸引我们的往往只是一个微小的细节，或者甚至是制作者本人都不曾注意的地方。但毫无疑问的是，这些点睛一笔达到了无心插柳的作用，它让玩家感到了出乎意料，它赢得了胜利和关注。

《啪嗒嘭》



在2007年大大风光了一回的《啪嗒嘭》无论哪方面都可以说让人印象深刻，充满了艺术感的角色和画面、难以归类的游戏方式，与此相同，它的开头也有着独特的《啪嗒嘭》式风格。游戏刚一开始的时候，整个画面都是黑色的，只能看到一个白框不断地闪动，你不知道如何开始游戏，START？○键？不管什么都无法让这片恼人的黑暗变成游戏开始的界面，你甚至会开始怀疑游戏是不是已经死机，PSP的按键是不是出现了问题，但是，当你安静下来，尝试着跟着白框闪动的节奏按下○键，画面就会开始一点点的亮起来，将你带入《啪嗒嘭》的世界中去。

《降世神通》



这款游戏最让人感到震撼的应该就是游戏的开始部分了，虽然它没有出色的剧情，没有华丽的演出，没有精彩的打斗，甚至没有一些让人印象深刻的细节之处，但是，它仍然是开头最不落俗套的游戏典范，它可以在游戏开始的短短两分钟之内就让玩家轻松得到1000点成就，光是这一点就足以让它载入游戏史册了。当然，它也许也是玩家最不关注游戏本身的作品了吧……

《钓鱼太郎》



诞生在SFC上的《钓鱼太郎》有着即便在现在看来也非常具有特色的开始，当游戏画面渐渐出现后，我们会看到一片宁静祥和的景象：远处的瀑布水流正以不紧不慢的节奏向下降落，翠绿的树丛从岩石中向外探出了一点点枝叶，清澈的湖水中不断有小鱼轻轻跃起，像是想要吞掉飞舞在空中的三只蜻蜓，但却总是以失败告终……等等，如果你还要继续这样欣赏下去或是随便按键的话，就算等到新的一天开始也不可能玩到这款游戏，惟一进入游戏的方法就是操纵这条小鱼顺利地将三只蜻蜓全部吞到嘴里，它才会满意地让你进入开始菜单。没错，这款游戏有个更适合的名字，它应该叫做《贪吃的地头鱼》。

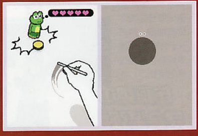


《潜龙谍影3》

本作给系列的老玩家设计了一个相当贴心的玩笑，如果在开始的时候选择了"I like《MGS2》"，那么游戏开头时从天空中跳伞下来人将会长着一副雷电的面孔。当然了，很快斯内克就会摘下雷电的人皮面具并恢复自己的模样，但还是会让所有的FANS都惊出了一身冷汗，如果你在游戏发售前没有经受太多资讯狂轰乱炸的话，相信这个开头会让你在至少半小时内产生一种张开的嘴巴无法合拢的感觉。

《旋律天国》

这个有趣的音乐游戏从第一作开始就很有自己的风格，GBA上的《旋律天国》在游戏开始时会出现一个节拍器，玩家只有对上节拍才能进入正篇游戏，这个谜题对于不懂日文的人来说简直就是一次痛苦的解密码过程。而登陆NDS之后，《旋律天国 黄金》的考验玩家方式也随之出现了一些进化，它要求玩家用触控笔压住屏幕迅速向上甩动，而这也是游戏中的关键动作之一。



影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜

虽然目前还未上映，不过光看造型就能断定最近最雷人的真人电影应该就是《龙珠》了，相比起来《生化危机》的CG电影真是让人期待啊。

青春的足迹 来势汹汹的台湾青春片浪潮

文 玛娜

大多数人可能很难想像《海角七号》为什么能一举创下票房奇迹并被称为台湾电影的灵药，不仅几个主演瞬间红遍全岛，台湾电影留存了十年的本土电影票房纪录也被瞬间打破，甚至片中女主角曾经住过的酒店房间也成为了众多FANS争相预定瞻仰的纪念地，据说还有人一连在电影院看了本片九次之多，如果真的要追究它的魅力，或许只能说是因为弥漫在片中的青春气息。正是受此影响，仿佛就在一夜之间，台湾青春片再度涌入了我们的视线，下面就让我们来跟着这些描绘歌颂青春的电影一起，纪念自己的青春足迹。

海角七号 Cape No.7

类型 青春、剧情、喜剧 上映日期 2008年8月22日



很难说《海角七号》是一部什么类型的电影，青春片？历史片？喜剧片？音乐片？似乎什么类型都和它有一点关系，但又似乎无法被归类到任何类型中去，或许正是因为这样朦胧的定义才让片中的青春元素变得如此突出而又直入人心。本片的主线是描绘一群想法、工作、身分各异的人为了演出而组成一个乐团的故事，这些团员包括失意返乡的年轻乐团主唱阿嘉、来自日本的过气模特儿友子、只会弹月琴的老邮差茂伯、小米酒造商马拉桑、在修车行当黑手的水蛙、唱诗班钢琴伴奏大大等人。而片名中的海角七号，则与影片中一段中日恋情有着密切的关系。如果你是一名打工族，小人物马拉桑的奋斗可能让你感同身受；如果身在外地，或许会被日本模特友子的真情告白所打动；如果你是一名学生，歌手阿嘉也会让你看到梦想，每个人可能都在这部影片中看到一点感动自己的地方，那个东西就叫做青春。



最IN最火爆

夏天的尾巴 Summer's Tail

类型 青春、爱情 上映日期 2007年11月16日



阿月是一个俗称的"摇滚少女"，她因为先天性心脏病休学在家，只好每天和自己养的猫"夏天"玩耍、弹吉他、到处闲逛、挥霍时间。但是，在不去上学的时间里，每一天也都有许多全新的发现，就像是看到了之前从来没有注意过的世界的另一面。此时，学校里的优等生因为爱上老师而被退学，两个辍学的高中生于是每天骑着自行车，在稻田、池塘边穿梭、度过属于自己的自由时光……



这是一部单纯而又清新的影片，一群不上学的高中生，每天散漫而无所事事地游荡，欣赏忙碌生活中无缘注意的美好自然，导演并没有将精力完全放在对叛逆的刻画上，而是描绘了一幕让人羡慕的自由风光，相信很多人都能在这里找到自己童年时的梦想。

云淡风轻的自由时光

囧男孩 Orz Boyz

类型 青春、励志 上映日期 2008年9月5日



你的学校里面有没有这样的人？捉弄女生、打架、说谎，"骗子一号"、"骗子二号"就是这样的男生。这对骗子兄弟计划一起追求学校里面最美丽的女生，却不小心揭开了那甜美笑容后面悲伤的秘密。于是，他们决定一起去传说中的乐园，承诺一起长大，一起到达异次元的彼岸……这是一个关于梦想和成长的感人故事。导演曾经在做义工的时候见过许多单亲家庭和没有父母的孩子，他们中有几个特别桀骜不驯，在学校中是让老师头疼的人物，但是，在那些孩子们愤怒的表面下，隐藏的却是害怕失去的落寞心灵。本片中，导演正是试图透过两个顽皮捣蛋、异想天开的小男孩来表现孩子们的成长与坚强。



在孤独中学会坚强

渺渺 Miao Miao

类型 剧情 上映日期 2008年11月14日





本片是王家卫的泽东电影公司首度在台湾制作拍摄的作品，由知名导演关锦鹏担任监制，台湾新锐导演程孝泽执导，影片讲述了两女一男的爱情故事：小暖和渺渺是一对非常要好的朋友，两人在二手音乐店遇到了年轻的店主陈飞，并同时喜欢上感情曾遭遇重大打击的店主，决定帮他寻找女朋友生前录下的CD。在台北郊外取景的本片有着远离尘嚣的美感，发生在三个人之间的感情故事也美丽得像是一场梦境。在影片最后，小暖和渺渺学会了爱，并经历了初恋的美好与幻灭，发现了友情的坚定。那个夏天很短暂，但是在回忆中却会漫长而甜美。

夏季纯爱物语

九降风 9winds

类型 剧情、爱情 上映日期 2008年6月6日



七个高中男生有着相同的兴趣，他们既是好友，也是一起捣蛋的同伴，虽然他们的性格各异，但是这并不影响七个人的友谊。然而，一场意外突然降临在小团体中的核心人物阿彦身上——当他们在马路上玩闹的时候，阿彦被一辆大货车撞倒，从此再也没有站起来过。这场意外让所有人的灵魂骚动不安起来，年纪尚小的他们从未面对过如此真实而残酷的人生，每个人的心中都抱着强烈的愧疚与负罪感，但是，太过年轻稚嫩的他们却又不知道该如何应对处理，只好相互推托、怨恨、猜疑、背叛……与《牯岭街少年杀人事件》相似，本片的导演林书宇也选择了这个令人震撼的题材，他以平和却也不失冲击的手法缓缓描述着这段痛苦的成长过程，残酷、不安、痛苦，但也让人伤感。



成长的挣扎

花吃了那女孩 Candy Rain

类型 剧情、爱情

上映日期 2008年6月6日





虽然本片中的四个故事都发生在女孩之间，不过严格来说，本片描绘的重点其实并不在于性别，它所讲述的是爱情存在的四种形式：1.在一起很快乐；2.在一起不快乐；3.不在一起很快乐；4.不在一起不快乐。影片中的四段小故事都发生在台北一座老旧公寓里，居住在旧公寓里的四对恋人不约而同地都收到了一份寄给Candy Rain的匿名包裹，故事也就由此展开。另外，本片中的四段故事都是根据真人真事改编而成，并由颇具盛名的同志作家执笔，配合唯美的画面为观众描绘出了清新之中带有感伤的爱情故事。

沉睡的青春 Keeping Watch



类型 剧情、爱情　上映日期 2007年8月31日



本片所讲述的也是一个"不能说的秘密"，在独自看守老旧钟表店的女孩徐青青面前突然出现了一个自称是国中同学的男孩蔡子涵，令人惊讶的邂逅带来了之后的浪漫，青青和子涵很快陷入了恋爱之中。然而，有一天子涵突然消失了，焦急的青青用毕业通讯录上的资料打电话到子涵家，却被子涵的父母告知儿子早已死亡多年的消息。这之后，青青才明白了那个男孩的秘密，他不是子涵，而是子涵最好的朋友，因为他目睹了朋友的死去，所以渐渐将自己假想成为死去的朋友……

"当事故发生之后，我相信那个存活下来的人一定是最痛苦的，因为他还必须带着这个记忆活下去。"这句话最好地概括了本片所要表达的主题，导演在尝试用本片为所有人疗伤，帮忙那些有遗憾的生命找到存在的力量，这也让整部电影充满了温暖。

电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容与光盘联动

《奔向巫山》 Race to Witch Mountain

上映日期 2009年3月13日(美国)



类型 惊悚、冒险、科幻

本片的故事改编自1975年版的《魔鬼山历险记(Escape to Witch Mountain)》，讲述了一名拉斯维加斯的出租车司机竭尽全力去保护一对有超能力的兄妹，以免其超能力被坏人利用的故事。另外，虽然公布的预告片中没有出现，不过华人女星黄圣依也参与了本片的演出，她在片中饰演的角色是银甲外星公主。

《飞屋环游记》 Up

上映日期 2009年5月29日(美国)



卡尔一直梦想探索地球，体会别样人生，但他却平淡地度过了一生，直到七十多岁，在他几乎要认为自己已经没有任何机会的时候，他却与一个8岁的小朋友踏上了冒险的旅程，他们一起欣赏野外美景，同时也遭遇了意想不到的大坏蛋与丛林生物……本片是皮克斯的首部3D立体电影，影片描绘了一个令人愉快却也惊险的冒险故事，相信这对老少配会让你感到一丝温馨和对冒险的向往。



类型 动画、冒险

《哈利·波特与混血王子》 Harry Potter and the Half-Blood Prince

上映日期 2009年7月17日(美国)　类型 奇幻、冒险、剧情





随着哈利·波特的成长，电影的风格也愈发黑暗诡异，本片也是如此。"每天、每小时，这一分钟，黑暗势力都企图穿透这道墙，这次我无力一人摧毁它。"就如预告片中邓布利多校长的旁白一样，阴谋的气味正在魔法学校散播开来。行踪诡秘的马尔福将食死徒引入学校，斯内普在城堡的阁楼上对邓布利多举起了魔杖，而伏地魔更在暗中渗透着自己的邪恶势力……

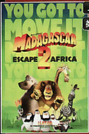
近期关注 FOCUSING

Moive 电影 《马达加斯加2 逃往非洲》

Madagascar: Escape 2 Africa

上映日期 2008年11月7日(美国)

类型 动画、冒险、喜剧



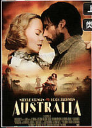
《马达加斯加》在2005年上映后，虽然素质一般，不过却在全球收获了5.32亿美元的票房，算是成绩喜人，这部延续了前作趣味风格的续作仍由原班人马携手打造，而且这一次，来自纽约那四个不安分的动物又有了一次全新的漫长旅行，并来到了自己父母的故乡——非洲。本片为了更加贴近观众的口味可谓是准备充足，由于最近企鹅在动画界中大受宠爱，所以加入了大量企鹅的戏份；为了让非洲的景色更加逼真，全体主创人员都前往非洲拍摄取景，在各种努力之下自然稳获首周票房冠军宝座。



Moive 电影 《澳大利亚》 Australia

上映日期 2008年11月26日(美国)

类型 西部、战争、剧情



妮可·基德曼+休·杰克曼的组合在初一公布之时就将本片的关注度拉到了一个顶点，关于两名主演的各种新闻八卦层出不穷，而这一切都证明了本片所受到的关注。这部澳大利亚历史上最宏大的电影集合了两位来自澳大利亚的好莱坞明星，共同演出了一场二战时期发生在贵族小姐与农场工人之间的患难爱情，它也是曾执导过《红磨坊》的巴兹·鲁尔曼继《红磨坊》之后多年来的第一部长片。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Anime 动画 《铁达尼亚》 TYTANIA

首播时间 2008年10月9日(日本)



当你得知这部作品的原作者是有着"大神"之称的日本科幻作家田中芳树之后，估计就可以猜到《铁达尼亚》将会是怎样的一部动画了。

在虚构的未来时代，人类的足迹已经遍及银河系的各个角落，并且组成了一个超级帝国——星际都市联盟。不过，作为最大对手的"维尔达那帝国"却一直与联盟摩擦不断，只不过在持续多年的敌对相持中，联盟一直占据着优势的地位。然而这种优势却在星历228年的那次"铁达尼亚"族反叛事件之后不复存在。随着在翌年的"布拉温华特星域会战"中的惨败，联盟的主导地位不复存在，而这时的"铁达尼亚"一族却逐渐走到了历史的最前沿，成为了实质上的统治者……



本作的小说最初创作于1988年，只不过在这二十年间之推出了三篇(疾风篇、暴风篇、旋风篇)，而且完全被掩盖在《银河英雄传》的光芒之下，直到今年，这部有着"万年大坑"之称的超级难产作品才开始向动漫领域挺进。如果你是田中大神的重度粉丝，那么这部另起炉灶的田中氏科幻作品是绝对不容错过的。





战争机器2	Microsoft/Epic Games	动作射击
X360 Gears of War2		美版
2008年11月7日	1～4人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分

27 满分 | 30

虽然它无法像一代那样傲视群雄，但仍然在很多方面都是无可比拟的。

为什么前作能成为一代经典之作？这个问题恐怕是张口就来：难以置信的画面、完全电影化的表现、独特的掩体系统、还有时刻保持紧张的完美上弹……在那个大家还没搞清楚什么是次世代的时候，《战争机器》给了所有玩家一个答案，也给次世代游戏树立了一根标杆。

本作可以说是完美地继续了前作创造辉煌的方程式：更复杂的环境、更多的武器、更凶残的敌人……还有无数对前作的完美与补充，都让人再次感受到了“次世代标杆”的说服力。然而在通关了整个游戏后，却给人一种好比吃饭只吃了六成饱，味道是足了，但是分量却不到位的感觉。

系统：修修补补

前作中最令人佩服的，也是最前所未有的一个设计，便是“完美上弹”系统，这个系统完全剥夺了玩家利用上弹的间隙得以喘息的机会，让玩家在紧张的战斗中还要时刻保持精神的完全集中，哪怕上弹的失误都会造成战机的延误。本作则在这个基础上，对完美上弹的时机做出了一些调整，略微放松了一点限制条件，将完美上弹的时机分为“完美”与“完好”两个状态，允许一定范围的失误。并且将完美上弹的奖励（子弹威力上升）也有所增强，最好的时候可以将整个弹夹的子弹威力全部提升，这样的调整无疑让游戏的乐趣也随之扩大。

武器方面，玩过前作的玩家大概只记得马库斯手中的电锯枪了，其他的武器比起这把电锯枪来多少显得有些鸡肋。本作中的这把电锯枪仍然保持了绝对的威力优势，但新增的武器也绝不是鸡肋了：兽兵的常用武器在射速与子弹威力上进行了全面的更改，使其成为游戏中备用武器的第一选择；火焰喷射器虽然在射程上没有什么优势，但在近战中绝对是无敌的；重机枪虽然影响了行动速度，但十足的杀伤力令所有人胆寒；迫击炮更是摧城拔寨的利器，然而弹药量的限制令其无法成为常规配备；毒气手雷的引入也让投掷型武器多了一种选择；盾牌虽然没有任何攻击力，但其几近完美的防御面积让玩家在高难度下又平添几分自信。

其他方面，一些如同“调味剂”系统的加入，也给游戏增加了不少可看性。例如按A键将垂死的敌人挟持作为“肉盾”，便是“满足玩家暴力需求”的一种方式，虽然在这种状态下，玩家只能使用手枪，但看着敌人的血肉之躯为自己抵挡子弹而被轰得血肉横飞，也算是一种另类的快感吧。如果你觉得这样还不够干脆，那么比前作增加了更多动作的终结技能让你了解得更爽快：X键让你一脚踩碎敌人的脑袋；Y键让你给敌人脸上来几记老拳；B键干脆一枪轰爆敌人的脑壳，Cliff B这小子真是怎么能满足玩家的暴力倾向他就怎么来。

不过，别忘了，你能怎么折磨敌人，敌人也就能怎么折磨你。游戏中你也可能被敌人当作肉盾，或者被绞杀于他们的电锯之下，而你在垂死挣扎的时候也会被敌人给予致命一击。当然，这些极端的行为无非是在提醒你，对敌人不要留有任何一丝怜悯。

单机：意犹未尽

与前作一样，本作同样分为五大关卡共29个章节（最后一关只有5个章节，其余为6个），十余个小时即可完成单机任务，仅从游戏时间方面来说，本作并没有比前作扩充多少。但是这并不等于游戏内容也止步不前，相反，本作在与前作差不多的游戏时间里，提供了数倍于前作的游戏体验。

游戏引擎的进化给游戏带来了更多的变化，这个在游戏开发者大会上公布的号称“虚幻引擎3.5”的新玩意儿虽然在图像表现上没有带给游戏翻天覆地的进化，但是在很多细节上的进步依然可以让玩家体会到。例如可破坏的掩体，让玩家无法再固守于掩体后守株待兔，而相对的，玩家也不用再对躲在掩体后的敌人狠得牙痒痒。游戏引擎对于水体的描绘也可以说是目前次世代游戏引擎中最为贴近真实的，虽然在游戏中没有太多的表现机会，不过大家对于在巨虫肚子里那段游戏应该是记忆犹新吧？此外，对于群体规模的混战也在本作中得以实现，虽然还没有达到《真·三国无双》那样“一夫当关万夫莫开”的程度，但至少在形式上实现了“以一敌百”的规模效应。

在关卡设计方面，尤其是地形变化上，带来了很多前作没有过的体验。第一大关第4章节，乘坐巨大的战车便是在前作没有实现过的，与巨大的巨龙怪硬撼的冲击感可以说瞬间就征服了玩家；第二大关在地底进行，复杂多变高低起伏的地形让玩家认识到一个完全不同的地下世界；而第二大关最后一个章节在巨虫的肚子里“穿肠而过”，那种血淋淋黏糊糊的感觉令人喘不过气；第三大关第4章节的驾车关卡弥补了玩家对前作中那个驾车关卡的不满，扎扎实实地让玩家过了一把驾车瘾；而第四大关第2章节又通过特殊的表现手法，让玩家感受到多姆对妻子玛利亚的那份真挚的爱，硬汉也有柔情；第五大关第1章节乘坐飞行兽则更是玩家从未想像过的游戏体验；而这一关最后一个章节让玩家亲自驾驭巨龙怪更是把游戏气氛推向了最高潮。

双人合作部分也在本作得到了加强，有不少章节需要玩家兵分两路，不仅仅是简单的各自为战，而是需要密切配合才能解开的机关，或者互相照应才能通过的关卡，这都进一步提高了合作的乐趣。

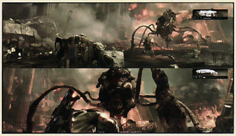
然而，本作最大的遗憾在于，几个BOSS战的设计实在是不够分量。游戏中真正算得上BOSS战的，一个是水中的大鱼，但其单调而乏味的作战方式让人丝毫不觉得有任何难度；另外还比较期待的与“铁血战士”司寇兽的BOSS战更是草草了事，之前将其渲染得威力无比，例如手中的双头电锯将整个战车都拦腰斩断，结果在马库斯的电锯枪前面却不堪一击，甚至都不敢与马库斯面对面单挑，只能在远处靠推倒石柱来威胁马库斯和他的战友，实在是与之前的表现大相径庭；而所谓的“最终BOSS”更是令人失望，撑死算一个互动的剧情罢了，把之前乘坐巨龙怪勾起的熊熊战火硬生生给摁了下去，称之为败笔也不为过。

过程精彩无比，结局乏善可陈，这就是我对本作单机部分的评价。

网战：持久弥新

网战模式中最值得一提的莫过于持久战模式了。通过玩家之间的配合，抵挡住敌兵共50轮围剿，敌人的进攻以每10轮为一个循环，在这10轮中的难度逐渐提高，敌人越来越凶狠，数量越来越多。这个模式极为强调玩家之间的配合，任何单打独斗的个人英雄主义只会给自己的团队带来灭顶之灾。而不同的地图又对战术要求有着不同的变化，固定的战术无法适用于所有的地图，这无疑对玩家提出了更高的要求。

传统的你死我活的对战模式已经让人有些乏味，强调协同作战的合作模式正在慢慢兴起，不仅本作如此，同时期的其他同类游戏都增加了类似的模式，这也证明了这是一种流行的趋势。


▲本系列的合作模式可以说是开创了次世代的先河。


▲巨大的战车与巨龙怪的硬撼可以说是相当有冲击力的。


▲复杂多变的关卡设计是本作的亮点之一。

スーパーロボット大戦Z

REVIEWED BY | 纱迦

游戏时间 50 小时以上

黄金珍藏



超级机器人大战Z	NBGI	策略角色扮演
PS2 スーパーロボット大战Z		日版
2008年9月25日	1人	7800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 **27** 满分 30

Z看起来似乎是结束，其实只是一个开始。



最强战棋游戏的进化

以前有这么一种说法，《机战》之于战棋，有如《FF》之于RPG，《樱大战》之于恋爱，是该类型游戏的最强作品。虽然时过境迁，但是这句话听起来还是有些道理。这里所说的最强，当然不是指最好玩或最优秀，而是指该作投入的成本（人力及物力）以及获得的回报（销量及影响）是同类作品之冠。在这个范畴内，《机战》可称是当之无愧的最强战棋游戏。

《机战》最吸引人的地方莫过于华丽的战斗动画。早在N年之前，《机战》在这个方面就已经把同类游戏甩了几条街，而现在每作《机战》依然还要在战斗动画上下很大力气。在去年的两作《机战 原创世纪》里，战斗动画已经进化到了动辄毁天灭地的夸张地步，令玩家都有一种“空前绝后”的满足感。《机战Z》要想超过的确很难，而且版权作品也不容许制作组改得过于夸张，因此制作人重点在变化和精细度上狠下工夫。变化指的是同一招对不同位置的敌人时的变化，另外也包括将敌人击破时的特写。精细度的提高则使得机体在放大时出现马赛克的情况减少，可惜并未完全杜绝。

除了战斗动画之外，游戏的人设和声优就无须强调了，集合了这么多作品的《机战》在这两个方面完全就有如开了金手指似的强大。这里需要重点提及的是游戏系统在细节方面的贴心改进，从最早的不可关战斗动画到现在的《Z》，体贴玩家的设定每代都在增加，而且是一旦增加就不会删除。到了今天的《Z》，几乎在每一个界面都有无数让老玩家感动、让新玩家觉得新鲜的细致设定。这点是值得所有游戏（即使不同类）学习的。

小队系统的平衡点

从《α》的4机组队，到《OG》的2机组队，再到《Z》的3机组队，游戏的核心系统“小队”也经历了极大的变化，其变化之大绝非4→2→3这几个数字这么简单。

回头看《α》的4机组队制，无疑是最豪华但也最复杂的。4机组队能够让玩家一仅派出超过半百的人手，充分满足了喜欢大场面的玩家的心理。但是4机组队的限制过多，尤其是COST值的设定，使得玩家在排兵布阵时捉襟见肘。

《OG》的2机组队则简单得多，没有任何限制，出击前都不用编队，在战场上气力110就能自由组合，组合后还有组队特性和双人精神等特色系统。不过如此一来系统又变得过于简单，有点矫枉过正的感觉。

《Z》的3机组队算是两者间的一个平衡。编队相对简单，又基本上保留了4机组队的特色，还设有COST值的限制。而且还加入了三种互相克制的阵型，不同的队型里小队员的作用也不一样，使得小队员的作用大大提高。能够在战场上随时切换阵型和队长更是相当讨巧。

不过3机组队需要考虑的东西还是比较多，单就移动力这一项而言，玩家需要考虑的内容就有移动力之和、共通移动地形、是否有加速或迅速、小队长能力对移动力的影响、机体对移动力的影响这5点。如果想编队更加完美的话，还需要考虑防护罩、精神分配、合体技、特殊小队组合、修理和补给能力等等，这实在是太复杂了。比较可怕的是游戏中还经常会出现大队人马合流和分离的情况，为此制作人除了加入自动编队系统外，不得不将游戏难度也调低了。当然老玩家对于这次的小队系统无疑是持赞赏态度的，只是新玩家就……

新世代参战作品

这次的《Z》是除了系列元祖作之外，加入新作品最多的一作，共有9部新作品参战。如果深究的话，《机动战士高达SEED DESTINY》之前仅在即时战略类型的《机战 特勤司令官2》中出现过，以剧场版身分参战的《机动战士Z高达》也能算是一部全新作品。和以往不同的是，这次参战的全新作品很多都是21世纪放映的新世代作品，换句话说，只要你愿意，完全可以在世面上找到这些动画。像《创圣的大天使》、《交响诗篇》、《返乡战士》这些在游戏剧情中占重要地位的作品都是如此。

以往《机战》入选的作品多为上世纪日本七八十年代的作品，九十年代的都很少。除掉部分特别有名的经典之作外，这些作品一方面在国内很难找到，另一方面也没什么观赏价值，特别是早期的超级系作品，基本上都是给小孩子看的。因此以前的《机战》作品尽管在国内引发的人气不亚于《Z》，却很少见到有人为了游戏去恶补动画的。而《Z》则让玩家有了这样的冲动，再加上游戏中收录的《交响诗篇》、《返乡战士》本身就是素质相当不错的作品，动画和游戏相辅相成，相得益彰。

不过制作人选入这些作品的目的主要还是为了培养新玩家，毕竟在日本看着上世纪动画长大的人越来越少，为了保持系列永久的青春，不得不引入一些新鲜血液。单就本作销量来看，似乎收效不大，但是从整个系列的长远发展来看，这一步绝对是正确且必须的。

PS2最后的机战

Z看起来似乎是结束，其实只是一个开始。谁都知道，《Z》必定不是“《机战》系列”的最后一作，不过是不是PS2最后的一作倒是一个比较有趣的话题。目前的业界形势对于《机战》这种纯日式FANS向游戏还是比较严峻的，在日本PS2是日落西山，PS3萎靡不振，X360装机量太小，Wii上的第三方游戏普遍惨败。就玩家而言，当然还是想出在PS3和X360这种次世代主机上，谁能想看看机能进化后游戏能有怎样的改变。《机战XO》尽管是个冷饭作品，但超级清晰的人物特写已经让我们见识到了次世代的魅力。《机战》下一作的首选平台应该是NDS（如果不算刚公布的本作的资料篇），3个次世代主机最多只能分到一个试验性作品。不过制作人也应该明白，《机战》迟早是要上次世代的，也该做出决断了。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



▲本作的Z高达空前强大，武器威力堪比超级系。



▲《创圣的大天使》的元素系统、招式名和音乐都给人留下了深刻印象。



▲尼尔瓦修的地图炮堪比《MX》里的冥王，拜小队系统所赐实用性更高。



▲最终BOSS很变态，很可爱。



胜负师：为保证文章容量，自由谈投稿的字数要求一般从一千到五千不等。尽管篇幅有限，不过用有限的字数整出一两页的短篇小说，似乎也难不倒那些有心人。这不，最近一下子收到了好几篇小说风格的自由谈，几位投稿者就像商量好的一样。不要挤，不要挤，慢慢来，这一次先收一篇。《口袋里的爱情》，光听名字就知道是篇校园爱情小说，总算内容没那么矫情，也有些新意在，值得鼓励。至于来自编委的一篇《MGS4》五周目感想，的确是“感”多于“评”。对于想写游戏评论的读者来说，也可以在评论的形式上多尝试，角度不同，那么读者阅读时的感受也会不同。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

《MGS4》五周目通关有感

当电视游戏真正以第九艺术的形态呈现在玩家的面前，我们越来越真切地感受到，一周目的游戏过程对于它而言，俨然就是管中窥豹。于是乎，一些玩家从头开始，不惜花更多的时间重新探索一遍之前的“旅行”，试图再次体验它所带来的欣喜与感动，虽然远没有第一次那么震撼，但却能让人找到更多细节。《潜龙谍影4》（以下简称《MGS4》）便是这样一款可以让人深陷其中，如同百年好酒一般值得反复品位的“艺术品”。

诚然，五周目仅仅是我个人对于这款游戏的经历，相信有很多玩家，都有着比我更深刻，更难以言表的感动。以下言论仅代表我个人的一些愚见，希望能与各位同好分享。

在接触本作之前，在最近的三年多时间里，我疯狂地爱上了美式“车枪球”游戏，《火爆狂飙》、《战争机器》、《NBA 2K》等诸多耳熟能详的欧美大作，占据了我绝大多数的游戏时光，我甚至一度以为传统的日式游戏辉煌年代已经一去不复返，越来越多的言论让我感同身受地认为欧美游戏开发商正逐渐领导起电视游戏的航标，把日厂抛在身后。纵使《最终幻想》等知名日本本土大作仍在坚持着日式游戏的阵营，但与美式游戏咄咄逼人的汹涌浪潮比起来，实在是力不从心。诸多传统的日式大作也选择了“跨平台”的道路，《生化危机》、《鬼泣》甚至是《最终幻想》等经典日式传统游戏系列都“无一幸免”。无可厚非，《MGS4》独占PS3平台是“次世代大战”吹相响号角以后，一个系列的伟大胜利，也是窘境中的PS3最值得吹嘘的胜利！无处不洋溢着日式游戏“精雕细琢”氛围的《MGS4》，无形中再次唤醒了我们这些亚洲玩家的激情，甚至是广大厂商对于日式传统游戏复兴旗帜的使命，也在无形中告诉着全世界日式游戏仍然有着独一无二的艺术表现力。并且，它只有在“自己”的主机平台上才能得到最绚亮的绽放。

我曾经和很多“反蓝光主义者”一样，认为《MGS》次世代新作独占PS3平台是个失误，但当实际看到“高清”格式的画面表现力之后，我为之前认知的不足而道歉，近50GB的游戏内容，除了用“蓝光”媒体搭载，没有第二个选择！假使要我用三四张DVD不间断地“换碟”来进行游戏，我想整个游戏的流畅度与震撼度都将大大降低。同时，强大的过场动画，用顶尖的画面技术来展现，也让这款游戏站到了电视游戏艺术形式的塔尖！全程的即时演算游戏，让人感叹游戏制作者强大的技术实力的同时，也让人不由感叹：这才是真正的《MGS》，这才是次世代游戏应有的表现力！小岛秀夫没有辜负PS3玩家的厚望，更没有辜负所有MGSer多年的等待，他终于在这台“梦想主机”上实现了自己童年的梦想，宛如电影大片的过场动画，辉宏的游戏音乐，已经让这款游戏成为了一部以假乱真的“年度电影”！



我个人认为《MGS4》最为成功的一点，就是纵使你是初次接触本作的“新手”，也能从游戏体贴入微的操作提示中，以最快的速度进入到游戏精彩的“战斗”中去。它能让那些从未接触过“战术谍报类”游戏的玩家们，获得一种前所未有的感动。无论是易于上手的射击手感，还是一看就懂的道具说明，都让本作成为了系列作品中最为人性化的一作。场景的精雕细刻，更是彻底体现了日式游戏独有的艺术风格，新川洋司用独有的Pentel画笔，为我们呈现了一幅幅令人深陷其中的唯美画卷，让每一关都值得反复回味！游戏的第四关更是让系列老玩家感动落泪，重制后的影子摩西岛仿佛让人重回十年前“神作”诞生的年代，配合《MGS》初代的“The best is yet to come”的哀伤，让人不尤为制作人巧夺天工的叙事能力感慨万千。这样承前启后的作品开创了游戏业的新格局，也注定成为日后人们津津乐道的话题。

CQC，作为从三代成功引入的操作系统，在四代中有了更为精彩的表现，除去传统的敌我近身格斗外，第四关与梵普的BOSS战，更是为CQC带来了前所未有的可能，其改变传统BOSS战的“点对点”，突破性地加入思考性战术的理念。如果说下一作的《MGS》能将CQC更加融入到游戏的BOSS战中，用更多元化的角度展现这一近身格斗技的变化，我想游戏会有更加与众不同的一面。

《MGS4》在游戏部分的削弱是有目共睹的，整个游戏有近十五小时的剧情影像，而实际游戏部分的时间，仅有区区的五个小时左右。这也成为



了许多挑战该系列玩家不约而同抱怨的一点，当然，也是惟一的一点。诚然，这一“缺点”不可否认，但同时也让我联想到了前不久Konami公司招聘信息上的一条标语：“心与感动！”小岛用这样的词汇来担忧目前游戏产业缺失的“力量”，称这两个元素已经潜移默化地被淡化了，他表示游戏曾经最为重要的元素，在不久的将来可能会不复存在……这句话在不知不觉中，其实已经回答了上述MGSer的抱怨，我们喜欢伟大的游戏，就如同它是我们的“生活”一样，我们需要它能给我们带来感动，其实，游戏也一样。

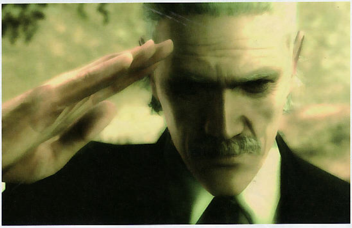
如果说一周目仅仅是个短暂的结束，那二周目才不过是个开始。因为游戏中有着太多的隐藏收集要素等着玩家们去发掘：隐形迷彩，iPod歌曲，不计其数的枪支，各种各样的收集要素都值得我们去慢慢品味。现在我都不敢相信，为什么这样一款对动作要求不高的游戏，让我这个ACT爱好者会反复挑战五遍，而且至今还意犹未尽？因为我和所有喜欢这个系列

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

的人一样，都深知这将是游戏电视历史上一个辉煌的时刻，也无疑将成为“《MGS》系列”史上最值得称道的一作，我不敢想像在今后没有《MGS》新作的几年里，我们这些已经被它深深迷住的玩家将如何度过，纵使《MGS5》在不久的将来问世，我们还能体验到比这代更为震撼人心的作品吗？或许小岛还会继续留下，但随着一些主创人员的离开，其风格将发生怎样的转变，却还不得而知，而我们是否还会欣然接受呢？更重要的是，或许会有一个更伟大的战士来取代已经给我们带来过无数次感动的斯内克，但是我们还有被他感动的可能吗？

只言片语实难表达心中的万千感慨，想必所有看过、玩过《MGS4》的玩家，都和我有着一样的感动：这是一款伟大的游戏，我们为能够玩到这样的游戏而感到无比的幸运！当我们放下手中的手柄，聆听着Ending中那曲经典的《Metal Gear Saga》时，我想对年迈的斯内克致敬，对小岛制作组致敬，对那些所有为这款游戏付出辛勤努力的人们致敬。

文 王锐愚



口袋里的爱情

STAGE 1 POWER ON

2008年10月，老懒和很多面临毕业的大学生一样在寝室靠《WE》打发百无聊赖的生活，最近老懒由于大比分战胜了楼层的第一高手，名声大噪，被誉为“教父”，不由总想多耍几把。而这一晚，带着全胜且不失一球的战绩本可安然入睡，岂料学校的蚊子生命力强盛到秋季依然疯狂出没，无奈之下，老懒从箱底翻出尘封已久的PSP准备打发寂寞的黑夜时光。

许久不见的小P，难以入眠的月夜，老懒脑中很没新意地浮现出这几年的点滴，小P，还有傻妞……

STAGE 2 START

2004年12月，次世代便携主机PSP、NDS双双发售，老懒由于财力不济，只得购入一台NDS搭上“次世代”班车解馋，看着同桌花3000大洋一举入手的PSP越看越馋，就这样靠着NDS，老懒走完了高三的一年。而此君的PSP被本地著名黑老板忽悠买了所谓的水晶贴膜，后发现坏点，换机被告知贴膜不得退换只得再来一张，共计消费350元整，加上当时炒得很高的PSP以及巨大的正版软件后期投入，老懒只得感叹贫富差距就在我们身边。

2005年9月，老懒和傻妞双双进入了上海一所二流大学，老懒怀着所谓游戏人的热情正儿八经地学起了日语，而傻妞则在最好的法律专业。

首先还请大家收起丰富的想像，这里没有什么海誓山盟，多年之约，携手共进，老懒和傻妞考进同一所大学纯属偶然，两人之前虽说早已认识，但也并无多少交情，傻妞是老懒以前女朋友的好友，而老懒更只是傻妞BBS上一个水友罢了。

这一年，老懒终于有了自己的PSP，为此他卖掉了NDS，且在出手不到一个月时间内，NDSL公布，老懒不由钦佩起自己在游戏领域多年培养的直感和敏锐的嗅觉，尽管这显然纯粹是个巧合。

老懒其实并不能算懒，相对于大多数颓废的大学生来说，老懒算是过得比较充实的一个，游戏不过是老懒众多爱好中的一个，为表明自己对游戏之热爱，对国产游戏之支持，当然也为了在一个个被“逍遥哥哥”迷倒的女生面前施展自己的“打油诗”才华，在《仙剑》电视剧红火的那一阵，曾赋诗一首，技惊四座，博得了同桌和后排两个女生共计四人的“赏识”，自己也陶醉了一番。

诗文如下：

仙 风道骨自逍遥
剑 气刀光横出鞘
奇 人奇遇世间少
侠 肝义胆沧海啸
传 世柔情循我道
是 非对错无所断
我 伴红颜共曼妙
最 念人间仙灵岛
爱 岂在天涯海角

发现藏头诗居然如此好写之后，老懒“创作”了无数打油律诗，打油绝句，藏头打油诗，且发给UCG编辑部一篇还得以刊登，老懒着实得意了一把。

老懒涉猎之广令他自己也钦服不已，模型不分比例，剧集不分美日，游戏不分难易，一切通吃，家中房间宅男化程度赶日超美，尽管如此，老懒心中还是认定自己是个游戏人而不是什么肤浅的“罗莉控”，最起码直到他和傻妞走到一起之前，他坚信这一点。

STAGE 3 ○

生活就像一个圆圈，走着走着发现自己回到了起点，老懒的生活圈子不大，不过他也没有想到自己的圈子居然比预想的还要小。圆圈也代表顺利，每个人都是一段弧，能刚好凑成一个圆圈的两个人是一对。

傻妞之所以叫傻妞倒不是因为啥先天不足，怎么也是上海某二流高校最好的专业出身，只是整天嘻嘻哈哈没事傻笑，有时举动怪异说些莫名其妙的话，在老懒眼中既傻气又可爱，甚是欢喜，遂予此名。实际上傻妞长相可人，十八九岁时还是一副14岁的脸孔，经常被“罗莉控”搭讪，为此她很是烦恼。同时她有着一副与之长相及不相称的嗓音，与孙燕姿相似度高达90%，而在老懒广泛的爱好中有一项，就叫“孙燕姿”。

就像众多大学生一样，作为老同学的老懒和傻妞似乎很自然而然地走到了一起，老懒每周送傻妞回市区，傻妞给老懒织围巾，一起吃食堂看电影，一起去看孙燕姿演唱会和签售，最后在某个月不黑风不高的夜晚确立了纯洁的男女关系。老懒也感叹自己绕了如此大圈和之前几年几乎没有多少接触的前女友的好友走到了一起实在是一种讽刺，同时也因此带来一个很严重的问题，她两人的关系始终还不错，用傻妞的话来说，“一旦曝光，地震海啸”。老懒倒也无所谓，





反正谈恋爱就是两个人的事，自己开心就好。

老懒没有游戏派系，欣赏老任，玩着360，也摆弄小P，而傻妞放到游戏圈子里的话却是个标准的索饭，笔记本不计性价比地只认Vaio，手机换来换去还是索爱，相机总是T系列，老懒跟她开玩笑说：“索尼出抽水马桶你是不是也要买？”

“嗯，买。”

傻妞已经在老懒的影响下爱上了TAMAMA和乔巴，老懒见忽悠傻妞会进入游戏圈子的条件似乎已经成熟，一天一起逛街的时候，老懒半开玩笑地说：

“你也买台NDS吧，我们交换着玩。”

“要买就买PSP！”

“……”

像傻妞这样有魄力的女性老懒自然是十分喜欢，老懒当天就带着傻妞找到一家游戏杂志上广告打得很响的游戏店准备挨刀购机。

接下来就是一番唇枪舌剑，老懒极尽其所能，怀揣UCG，身携PSP，将这么多年混迹游戏店的本领尽数施展，谈下一个价格，一年质保，BOSS甚至答应自己刷坏机子也给免费维修，不过事实证明老懒毕竟是一个普通玩家，最后还是花高速棒的价拿回来一根低速棒。

那时候老懒还是一个菜鸟猎人，是菜鸟就必定被菜鸟杀手蹂躏，这是那个残酷世界的法则，老懒用大剑屠龙总是不得要领，一次又一次不是倒在雄火龙的利爪之下就是时间耗尽毫无办法，老懒痛苦不已，唉声不断，傻妞在一边很是不能理解，问老懒为何自寻烦恼，老懒被问得不知如何应答，细细一想，自己在游戏圈混了这么长时间居然没有傻妞看得透彻，游戏不过是消遣，用来缓解压力陶冶情操，何必与某个游戏叫劲，平添烦恼，遂放下手中小P，起身去“洗面所”放松一下“身心”，回来发现傻妞拿着小P，《太鼓之达人》玩得不亦乐乎……原来这丫头有自己的小算盘，老懒甘拜下风。不过此后老懒的猎人之路越来越顺，不再拘泥于大剑，片手轻松屠龙，顺利成长，似乎还是要归功于傻妞那句一语惊醒梦中人的“至理名言”。

STAGE 4 △

只要三角形三边的长度确定，这个三角形的形状和大小就完全确定，这个性质叫做三角形的稳定性。

三角除了让人联想起三角关系，还有稳定和牢固。

也许有些夸张，老懒觉得自己和傻妞是三角的两个支点，PSP则是关键的另外一点。

老懒和傻妞的关系一直顺利地发展着，两台小P也经常成为两人上课除聊天之外交流感情的工具，虽然两人爱好的游戏类型十分有限，老懒奉若神作的《怪物猎人》自不必说，本以为会受到傻妞钟爱的推荐作品《啪嗒砰》和《勇者别嚣张》也因“内涵”过深被无情地抛弃，只有《乐克乐克》扳回一成，女人大都喜欢尽靠直觉反应来操作的游戏，比如大量的方块类游戏和《太鼓之达人》。另外她们对于能瞬间把东西变没的游戏似乎也情有独钟，创造性地定义了新的游戏类型——消除类，包括方块、连连看等各种益智游戏类型，伟大的女同胞对游戏界的又一巨大贡献。老懒和傻妞则热衷于《太鼓之达人》的对战，傻妞曾经是乐队的鼓手，节奏感比老懒高上不止三个档次，不过无奈与游戏手柄的感情不如老懒深厚，小P版《太鼓》的对战基本上以老懒胜利居多，老懒自鸣得意的日子一直延续到某一天他带傻妞去逛街机厅发现真正的“太鼓”达人为止。握住真正鼓棒的傻妞自然瞬间赛亚人化，也可以参照网王河村隆握住球拍的情形，几盘下来老懒不仅精疲力尽自败得一塌糊涂，感叹业余和专业的差距果然是不可逾越的。

谈恋爱嘛，就是要保持这种微妙的平衡，老赢就伤感情了。老懒这样自我安慰道。

STAGE 4 ×

红叉，图片显示不能，PS系手柄日版游戏退出功能键，当感情亮起红灯，却只能退出不能重来。

老懒和傻妞分手了，不是因为老懒爱游戏冷落了美人，老懒和傻妞都算游戏爱好者，老懒也不是那种近乎疯狂离开游戏一刻便不能活的人，两人因为游戏吵架只有一次，倒是因为老懒在长途车上玩傻妞基本上不感兴趣也看不懂的《罪恶装备》，冷落了傻妞，不过那时候傻妞还没有小P，后来傻妞也有了小P，便基本解决了旅途寂寞的问题，老懒也吸取了教训，两人再没有因为游戏发生争执。游戏不过是生活的一小部分，不能也不应该阻碍正常的生活秩序，老懒一直觉得因为游戏影响感情甚至让相爱的人分道扬镳是不可理解的事情，分手，必定有着更深层次的本质原因。

分手的原因很复杂也很简单，简单得跟两人走到一起一样，十分平静与自然，说复杂那是因为老懒一直没搞明白分手的导火索和契机，一切都来得那么突然而又自然。也许感情淡了吧，老懒心想。考虑了48小时之后老懒同意分手，直接地说：老懒被甩了。那段时间老懒实际上非常消沉，由于和傻妞的关系处在绝密状态，老懒也无人可以倾诉，只得自我消化，无奈消化功能有限，最终以失败告终。

STAGE 5 □

婚姻像一座城堡，城外的人想冲进去，城里的人想逃出来。何止婚姻，老懒觉得自己身边到处都是围城。

游戏如斯，逢世代更替，玩不到的人拼命想挤上次时代的班车，真的进入了次时代过了蜜月期可能又觉得次时代不过尔尔，还是老游戏经典，还不如前作好玩，随后纷纷开始怀旧直至下一个世代降临继续攻城。最起码老懒差不多就是这样的人，与新主机的热恋过后除非碰上大作一般不再开机，小P也从沦为影音设备进一步沦为压箱底的“宝贝”。Wii也是如此，没有玩上之前老懒无比期待，后来带着傻妞去机房玩了几个小时，精疲力尽且一败涂地之后，老懒打消了两个疑问，得出了两个结论：自己离开手柄是绝对赢不了傻妞的，Wii还是不买了，偶尔包机就差不多了。

对傻妞的感情亦如斯，本以为自己已经成功突围，却发现没有找好突围之后的去路，感叹自己不如《肖申克的救赎》的主人公那般目光长远，遂一直与傻妞保持暧昧的关系，又逐渐从突围成功者沦为攻城义士，前后约摸一年，又是一个月不黑风不高的夜晚，老懒暧昧地问傻妞：你还喜欢我吗？得到了“貌似是的”这样同样暧昧的回答。老懒继续在游戏和感情的围城里消耗自己的青春。

STAGE 6 SELECT

2008年10月，时光如梭，老懒尚不知自己和傻妞的命运如何，PSP的命运却早已经历了起起伏伏，波波折折，可惜发力太晚，败局似乎不可挽回，却在某种意义上取得了不小的胜利。最近PSP迎来了第2次换代，PSP-3000闪亮登场。相比2000，老懒更欣赏3000的进化，不过这一切对于老懒和傻妞都不再重要，PSP的游戏功能在他们那里早已被弱化，两人共同喜欢的孙燕姿沉寂了多久，小P似乎也沉寂了同样漫长的时光。两个人不再用小P交流感情，各自忙着毕业后的前程，傻妞计划着考公务员和出国留学，老懒也考虑去日本混几年，几年的时光足以将爱情磨练成友情，傻妞也不再是以前那个无忧无虑整天傻笑的傻妞，她为很多事情烦恼，可是老懒似乎又帮不上什么，生怕越帮越忙，两人的感情似乎也如小P一样被尘封起来。未来将会如何，如同PS3一般不甚明朗，生活依旧平淡，前方却充满选择，事业，感情，游戏……也许一切都在自己手上，老懒按下选择键，方向向前……

梦想，理想，幻想，狂想，妄想……我只想坚持每一步该走的方向。

文 徐寅



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

天儿凉了，按照惯例又到了“恨不得每天能有48个小时(Gouki语)”的年末了。想想紧接着还有那么多的版面要设计，那么多的页面得排版，本刀免不了头皮发麻。不过，每当打开我们的栏目信箱，看着读者朋友们一封封行文或热情洋溢、或自信满满、或略带羞涩的来信和来稿，原本让人感到难以承受的压力和紧迫感便荡然无存了。在这里，我想特别对那些经常投稿却很少甚至从未被采用过的朋友说：大家的稿子我们都认真审阅了，或许您现在的创作水平还有待提高，但你们的热情时刻感动并激励着我们。本刀希望大家的画技能够突飞猛进并继续支持“游风艺苑”！



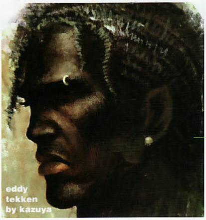
上海・REALMBW

熟悉“《工作室》系列”的玩家们可能对左图的场景和人物服装有点印象，但至于画中的MM到底是谁，大伙肯定都会感到陌生。事实上，这位秀发黑亮的可爱姑娘是作者精心设计的原创角色。用现成的游戏背景创作自己的人物，嗯，这点子挺不错！



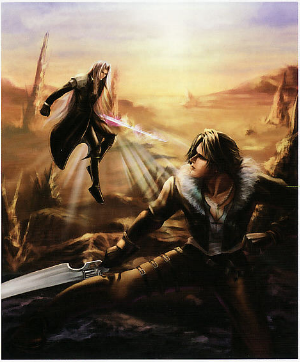
广州・ncvg

一幅名为《曙光》的原创作品，锈迹斑斑的金属厂房结合大面积低纯度色彩，使作品感觉苍茫压抑。不过画面左上角那束照亮女孩儿双眼的光与画面的整体氛围形成强烈对比，在带来震撼的同时，诠释了希望的力量。



南京・kazuya

kazuya是我们的老朋友了，不过似乎他每次回归都能带来风格迥异的作品。眼前这幅《铁拳之艾迪》头像习作，乍一瞧挺“雷”的，不过仔细看过后，不仅人物面部的骨骼轮廓和肌肉走向都表现得非常到位，而且表情刻画也很传神，显示了扎实的基本功。





深圳・郭立刚

作为Capcom早期推出的街机作品之一，《三个奇迹》已经和同时期一众优秀2D清版过关动作游戏一起，成为当年那批街机仔们心目中永远的经典。不知道这幅Flash卡通风格的插画，能否唤起你的美好回忆呢？另外，如此专业的同人作品，让人不由得浮想联翩：老卡会不会推出本作的次世代重制版呢？

昆明・琛・美弟奇

萨菲罗斯和斯考尔，“《FF》系列”的两大“型男”，即将在《异说 最终幻想》中展开厮杀，为了表达自己的期待之情，琛・美弟奇同学用画笔将这一梦幻对决提前展现给了大家。忠于原作的人物、精心处理的光影和配色、细致入微的描绘，这一切，都彰显了作者对作品的挚爱与热情。



广州・八望龙崎

若不是作者随稿附送的那篇洋洋洒洒上百字的创作心得，本刀怎么也猜不到右边这位“圣斗士风”的铠甲男竟然是鼎鼎大名的二郎神杨戬。不过，尽管人物造型离奇了点，作者的画功还是一如既往地保持了较高水准。期待你的新作！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

汕头 黄泽霖：我自己觉得自己从小到大都跟雷十分有缘，经历过一些雷事，但不能把经历雷事时的感觉表达出来，真的是很痛苦啊！幸好是UCG让我真真正正地明白了什么是雷，什么是被雷到的感觉。从那以后，我便时时刻刻关注身边的雷人雷事。（一刀回复：果然功夫不负有心人，听君一席话，胜遭十年雷啊！）

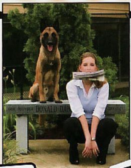
读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 西达&阳光成员 开心快乐

读编交流 读编往来



★近期的杂志中错字与一些失误又呈现出上升趋势，在此小编们向大家作出自我检讨，我们会争取在接下来的工作中狠抓校稿质量，将错字与失误降到最低，为了表现我们的决心，从本期开始会在“互动信箱”中设立一个专门的纠错板块，刊登杂志上的错误，在这里也请各位读者继续督促我们的工作，一起将UCG建设得更好。

★在读者来信中经常有人将“读编往来”写作“读者往来”或是“读者来往”，这已经是很常见的事了，不过最近居然还出现了“读者来编”和“读来读往”的称呼，实在是让人汗颜，看来按这样的势头发展下去，迟早我们会看到“读者来住”、“编者来读”这样的称呼，难道真的是“读编往来”这四个字太难记的缘故？

★在此向所有明明没有写明地址或姓名还在信中声称“让我中奖！”的读者表示强烈抗议，就算我们想要发奖品给你也没有办法寄呀。另外，如果大家不介意的话，最好也可以在Email中留下自己的称呼，否则我们就只能用邮箱地址的各种数字或字母来称呼您了。

本期流行游戏 What's In



■本作的各种BUG奇多，这是其中的一个：劳拉把蜘蛛打死的时候尸体正好从本该无法通过的平台的边缘滑了下去，结果蜘蛛的尸体就在那里像乒乓球一样开始不停地上下弹，滑稽的是劳拉的头也跟着它上下摆动。

人气无敌

《使命召唤 战火世界》多机种 （7人）

办公室硝烟散尽，大家都回家转战网络了。

——觉得这款游戏促进了编辑部PS3蓝牙无线耳机销量的多边形

怕呀怕的就习惯了

《求生之路》 X360 （4人）

看到如海潮般涌来的丧尸，我从内心深处感到一阵……麻木。

——感觉游戏不如期望那么好玩的ACE飞行员

最一成不变的游戏

《古墓丽影 地下世界》 多机种 （3人）

劳拉大妈的矫健英姿如同她的胸部一样持久靡新。

——因为系统BUG导致无法完美通关而处于持续抓狂状态中的火云

最怀旧游戏

《超时空之钥》 NDS （3人）

经得起时间考验的才是真正的好游戏！

——再次重温当年名作而被感动得热泪盈眶的九兵卫

Q&A

Email ariaofsorrow：我上初中时就开始看贵刊了，基本上期期不落下，但是后来因为学习的原因，有一段时间没买了。最近购入了NDSL，想起了当年我最喜欢的杂志，于是就买了11月A的（我是“《恶魔城》系列”的狂热支持者，发现这一期封面就是NDSL的最新作）。对了，可能是好久没买了，小编们的形象全都变得成熟了，我记得刚买的时候星夜还穿“裙子”呢，呵呵！

怀念穿裙子的时代－－！

原来这就是传说中“星夜被误认为女性小编”的证据……

Email 真三红无双：我要郑重其事、义正言辞、大义凛然、理直气壮地问问你们：为什么？为什么？为什么你们要这样对我？为什么总是让我面对如此艰难的选择？为什么每次都向我提出如此残酷的问题？为什么要屡次窥探我内心深处最神圣不可侵犯的领域？为什么一再企图迫我辈热血青年做出违心的回答？为什么？我要大声疾呼：放过我吧！不要再残忍地问我对UCG最不满意的是什么！难道你们还不了解，我对UCG的爱已经达到了无以复加、罄竹难书、惨绝人寰、童叟无欺的地步吗？

看到你来信的前一半小编们都惊了，看到后一半直接被雷了……

Email Akito：在回顾老杂志的时候偶尔发现了从211期开始多了一名新的编辑“九兵卫”，而在他的自我介绍里看到这样一句“伪娘控华丽地退散吧，嘿嘿！”后，我感到非常惊讶。看过《银魂》的朋友可能知道，银魂中那个“柳生九兵卫”其实并不是男人，而是装扮成男人的女人。因此，严格地说，她应该被称作“伪男”而不是“伪娘”。而“九兵卫”一方面声称自己酷爱动漫并对Galgame非常有爱，一方面却把这个在动漫领域相当常见的概念弄错，使得我作为一名读者不得不怀疑这位编辑身为游戏杂志编辑的“专业水平”。

这真是天大的误会……正是由于柳生九兵卫是女性角色，所以这才担心大家将身为男儿身的小九和伪娘属性拉上关系。正确答案嘛，只要在“伪娘控”前面补充上“误会小九是女性角色的”这个定语，还弄不清楚关系的读者应该就都明白了吧。

Email king11245：关于恐高症的对策，个人推荐九兵卫一个最简单也是最省力的方法：就是先去超市买一大堆爱吃的零食，然后回家躺在舒服的沙发上，打开电视机慢慢欣赏国足的比赛，你就会发现恐高症其实不算什么，你也能跳那么高！（具体高度则由国足的发挥决定）

放心，只有进球的时候我才会跳高，球怎么也踢不进时我只会顿地。

Email 等待拂晓：为了进入次世代，我天天以泡面度日。一天，因为泡了泡面后找不到东西盖，结果想起电视上有个人是用书盖住的，所以我就兴冲冲地拿了本够厚，又大本的UCG来盖住，还沾沾自喜地说着我太天才啦。结果等了5分钟后打开泡面，我的UCG全被泡面沾湿了！还顺着扉页渗透到很多页。天哪，我的UCG，我的钱啊……果然，老妈说得没错，电视上的东西全都是骗人的！

你老妈的结论的确是偏激了一点，不过对于人类这种好奇心和模仿欲望比较强的生物来说，以后的方便面广告最好也加上“创意需要，切勿模仿”的标语才能避免类似的惨剧再次发生。



本期读者语录

怀化 丁洪义：隔壁高一的小妹为了最近的那张小麻布偶的海报跟我死磨硬泡了一下午，最后我终于没有给她，哼，俺可不控萝莉。

玛娜回复：看来美人计对你的效果几乎为零啊，如果是有这么一个小妹妹磨了我一下午，可能我连UCG都直接全部送她了。



Email 陈瑞瑶：看了贵编辑部的"机房"那么多电视挤在一起，编辑们玩游戏的时候一定很吵杂吧？真佩服各位在这种环境下还能品味出音乐很不错……

其实平时的"机房"里就一台电视，你看到的场景是因为众编要 4 人联机，才搬了这么多电视进来，这些电视原来是分布在编辑部四处的。

上海 方磊：看了 4 年多的 UCG 终于逮到了一个上镜的机会，在这里我也希望能炒作下自己。嗨，大家好，我是周杰伦～的 FANS，男，22 岁，身高 180cm，体重 64kg，未婚，相貌很正……常，收入很多……来自父母，某人急需采购女友一名。要求：八成新，花钱认为太痛苦，实用就好；出厂日期：80 后 90 前；质量：各零部件齐全，芯片无破损，尚在保质期内；型号：安全环保省钱型；长度：1.5 ～ 1.65（米）；重量：45 ～ 55（kg）；外观：能辨出性别就行。如符合此条件者请尽快与我联系，谢谢合作！

我觉得你不适合征集女友，应该采购一个长度与重量符合标准的全新存钱罐，绝对安全环保省钱。

Email 冰棍：我承认我是不厚道滴，买了这么久的杂志，才第一次写信。这次我主要是被炎骑士签名的怨念所吸引了……我也没去珠海航展，最关键的不是我没时间，而是没资格……所里的领导都去了，总师去了，室主任去了，组长去了，随机保障人员也去了……那几天一边在内网关注着有啥更新航展的消息，一边流口水。结果他们回来之后，异常雷的事件发生了，和他们一起回来的还有大量山寨机。话说广东真是个神奇的地方，所里的人都被山寨机所吸引了，不管之前是否了解这种神奇的东西，大家都踊跃地为自己，为家人带了一台……一时间，没去的人更加后悔了，然后赶紧叫还没回来的人帮带……好了，终于说到来信的重点了，其实我想和众小编分享一下，在航展上获得了自主创新奖的"L15"是我们所的"孩子"，而获得了终生成就奖的石屏院士则是我们所的老人，这一老一少是我们所的骄傲啊！

话说 L15 在航展上同样出了不小的风头，能够看到国产教练机有如此出色的表现，我自然也是十分高兴。祝愿我们的 L15 能够在国际教练机市场上取得好的销售成绩，同时也希望你所在的研究所能够为中国的国防事业作出更多的贡献！

不知道你们领导拿回去的是什么山寨机，我很钦佩它们的推销员……

Email 马安霖：现在在外面读书，好想家和我的弟弟啊！可是一年才回次家，希望弟弟也买下期的 UCG 的时候会看到他哥哥上了"读编往来"……小编们也会有想家的感觉吧！

其实小编们很多也是独自在外地工作，如果想念家人的话，不妨经常打电话回家问候一下，听听家人的声音才是思乡之情的最好解药。

上海 竺陈巍：和多哥讨论件事，我宝宝现在 1 岁大，应该和多哥的宝宝差不多大了吧？老婆和我说要想孩子以后好，我首先要带个好头，以后不能在孩子面前玩任何游戏和谈论任何和游戏有关的事，这对于有着很长玩龄的我来说是非常难办到的（我老婆是教师，可能对游戏成见比较大）。不知道多嫂会不会这么教育孩子？多哥以后让宝宝玩游戏是直接给他玩 PS3、Xbox360 和 Wii 的游戏，还是给他玩一些 FC 游戏（《魂斗罗》、《超级马里奥》等）过渡一下并和他们说，以前爸爸就是玩这类游戏长大的。

我觉得要想教育好您的孩子，还是先把您爱人劝解好再说，起码不该对游戏有太多成见（笑）。至于孩子玩游戏的问题，我现在还没有太多考虑，因为根据我的计算，等我孩子长大到能玩电视游戏的年龄，那时至少也是 PS4 的时代了，PS4 会采用什么样的游戏方式，现在谁也说不清。不过如果我拿 FC 的游戏给他玩，他估计会一脸嘲讽的表情说："啊？爸爸，你小时候就玩这种画面的游戏啊，太可怜了吧？"

Email guile3a：火云，自从上次在 TGS 的合刊里看到你，我立刻就迷上了你。强壮的身材，憨厚的笑容，温和的气质，一看就有大哥的风范。不过你的小编形象也忒年轻了点，和你本人真实形象相差真大啊，还有我猜你的名字火云是源于《西游记》里的那把"火云刀"对不？

火云同学只是长得"显老"而已，他在众小编们中从来都是声称"永远 18 岁"的（笑）。

显然我们更关心你的性别（－＿－b）。

重庆 范悦：以下的内容虽然和"玩游戏所遭遇的雷事"无关，但还是希望拿出来和小编们分享一下：我的大学毕业论文写的是"索尼公司掌上游戏机（PSP）市场营销策略案例分析"（有论文和 PPT 作证），现在都还记得答辩老师们当时的面部表情：由疑惑到惊奇再到喜欢，也因为这样，老师们在最后提问环节也没刁难我，其中一个老师的问题就是："PSP 可以打电话是真的吗？"呵呵，最后我的论文还是全班男生惟一一个拿"良"的呢。

我想知道是不是你们班的其他男生拿的成绩都是优……

克拉玛依 南王儒：这期我最喜欢的是《战争机器 2》的攻略，虽然我没有 X360，但我有独门秘技——YY 大法！看攻略，想像自己在玩……嘿嘿，很阿 Q ～很完美。

在没有主机之前看着攻略幻想一下确实是个办法，而且据科学研究证明白日梦有益于身心健康，不过还是祝你早日拥有属于自己的主机。

Email v2 逆转 ING：以前我听有人说过《战国 BASARA》的爆走狂英语达人说的英语烂，我不是很懂，但最近几期的 Gamehelo DVD 上的就……虽然我不是都懂，但日本人的英语真是……这样你们都能翻译！

对日本文化稍有理解的话应该就知道日本人的英语确实很难以理解，这应该和日语的音节比较少的原因有关，记得以前看一些日本乐队的 MV，经常被奇怪的发音弄得很抓狂，像是把"More than love"唱成"毛将拉乌"还是小事，相川七濑的"China Rose"居然唱出来后变成了"加纳娄子"（这谁能听的懂呀－口－！），难怪只要英文说的稍微好一点他们就会觉得"好厉害"了。

投入

剧本 玛娜　**题材**《疯兔危机　电视聚会》



汕头　黄泽霖：和炎骑士一样，我也认为体感操作不是很必要，但我自己有另一番看法。我身边有一位这样的朋友，我们都很喜欢《怪物猎人》，因为它的最新作要在 Wii 上独占，所以我就有意想购入一台 Wii，但我的那位朋友这样跟我说：“为了玩《怪物猎人》而去买 Wii 固然是好，但你有没有想过体感操作这玩意儿可能会使你在不久的将来让手得到某些疾病？”我说：“没那么严重吧，从现在公布的资料来看，体感操作好像不占那么多比重啊。”他说：“你这样想就错了，没了体感，那还是 Wii 的游戏吗？到时候，你每天抡个大锤或太刀舞来舞去，就不怕手扭伤了？或者弄伤旁观者？”

体感操作究竟如何才能体现出其应有的魅力，这个问题恐怕不是一句话两句话就能够说清楚的。我们也可以看到，任天堂在整个 2008 年并没有推出很多重头作品，这说明作为体感操作的推广者，任天堂自身也在努力思考，不过我们相信任天堂已经有了很好的点子。对于不久之后的《怪物猎人》，其实大家大可放心，火云同学在 TGS 现场试玩的感受还是相当不错的。既然作为“真 · 怪物猎人饭”的他都表示认同，那么这款游戏的素质还是会有保证的，放心吧！

Email　tlqihuan：一日在家酣战《使命召唤 战火世界》，在一条巷道里杀死两个日本鬼子，拿了把 MP40 冲在了最前面。突然从箱子后头出现一个日本鬼子，拿着刺刀丧心病狂地喊了声：“班长！”冲过来就把我给干掉了……这时在边上看我玩游戏的女儿就问，他为什么要喊“班长”啊？孩子她妈在一边头也不抬地搭话说：“你爸把他班长给毙了，他是要给班长报仇呢！”而此时在我的脑海中出现了电影上的一幕：班长被打死了，小战士化悲痛为力量，拿了把大栓上了刺刀冒着枪林弹雨喊着“班长”就冲了上去……请问日语里有“班长”这个词吗？如果有的话是什么意思啊？

你所听到的“班长”其实就是日语里“万岁”（ばんざい）的意思，最后顺便佩服一下你和家人丰富的想像力，居然这样都行？（张口惊讶状……）

顺便说一下，这个在游戏中还有学名，叫做“万岁攻击（Banzai Attack）”。

遵义　马安霖：这次我看了光盘里的上海游戏音乐会，并看到了我最喜欢的作曲家植松伸夫，当乐曲开始的时候，《怪物猎人》立刻燃起了我内心的激动啊！特别是听见清美小姐的优雅歌声，真是仿佛到了现场一样，身心已经陷入其中！无法表达！还有一段搞笑的就是清美小姐讲完话之后，多哥居然说为大家翻译一下……笑得我啊……多哥很紧张么？

Email　nds10827：本来就对又能写文章，又能当记者，又能做采访，又能做翻译的多哥崇拜有加，没想到现在连主持人也能做，多哥的可选职业可真多啊，而且熟练度都相当高。

惭愧惭愧，这次做主持人，纯属王小办方抬爱，我也是硬着头皮上的，后来自己看录像，很多地方让我自己也很汗颜，毕竟不是科班出身，和专业的主持人相比还是差了很多。不过这场音乐会的重点还是在那些优美的游戏音乐，我只是觉得有这么个机会能和玩家们在一起就很开心啦。

Email　诸文彬：最不满意的是 PS3 游戏攻略没有奖杯的拿法啊！正如小编们说的，现在支持奖杯的 PS3 游戏越来越多了，很多玩家加入了“奖杯迷”（我是成就饭加奖杯迷），虽然有几个游戏有中文奖杯，但大部分都没有，对一些玩家造成了困惑，希望以后的 PS3 游戏攻略都有奖杯拿法的介绍～以前支持的也可以在“PS3 HOME”中刊登，像几次都是“XX 也支持奖杯了，比较好拿”这种说明就太不厚道了，弄个奖杯列表也应该不用太大版面，既然是“游戏机实用技术”就应该突出“实用”！

PS3 的奖杯列表在游戏中是可以任意查看的，因此光是列表没任何意义，除非附上奖杯拿法。不过如此一来杂志就没篇幅了。不过如果大家有什么有关奖杯的疑问，可以单独来信询问，不必占用杂志内文。随便透露一下，单位有世界排名前八十名的奖杯好手哦！

合肥　文纯：我还发现一条秘技，要想在 UCG 上中奖，就千万不能说 UCG 的不足，只能说好话！　本期最强秘技：UCG，一生买你千百回！

如果我们杂志给你的感觉是说好话才能上杂志，说明我们的工作做得不到位。杂志必须要有批评才能进步，“读者是上帝”是所有人都知道的信条，不过可能小编们在不知不觉间也染上了一些坏毛病，谢谢你的来信警醒了我们。

Email　夜の暁：11 月 21 号难得的一天早起，吃完早餐打算玩玩 PS2，刚看到 LOGO 后突然停电，然后就拿 NDS 来玩，几分钟后电池没电，然后条件反射地去充电，插好线后想起停电，手一乱把 NDS 推倒在地。无聊之际开摩托车出去，平时很好走的路今天突然塞车，等待之际突然走出个 SIR（交警），原来前面查车，接着摩托车被扣。本想打电话叫人帮忙，结果忘记带电话和钱包，一直搞到下午才能要回车，之后可能是饿的原因，无端地就撞到前面的泥头车，还好没什么事（对方的车），最后毅然地跑回家上床睡觉。这么难忘充实的一天，很想和小编们分享。

你的来信为我们再次证明了“艺术来源于生活”、“一切皆有可能”的正确性。（具体可以参照电影《行运超人》的相关情节）

用一句话来形容，你衰的很有立体感……

流逝的周末

剧本　九兵卫



九兵卫的编辑部日志

美编

看杂志比较仔细的老读者大都会注意到在有些栏目中除了文编之外也会标注出美编的名字。没有这些美编，当然也就不会有这么精彩的杂志。其实在私下里，美编和文编们总是打成一片的，像爱开玩笑的 anubis、待人热心的木仙还有总能调节气氛的新人心の永恒，这些美编都是我们大家在生活中的好朋友。这里再给大家爆个料，说话直白、平时总是“愤世嫉俗”的炎骑士是美编们最常议论的对象，至于为什么嘛……


■在截稿日后美美地睡上一觉是大多数人的选择。

假日

由于杂志制作周期的缘故，小编们的假日经常是不规则的。这可以带来一些优势，比如去公共场所人会比较很少，但是如果约好和其他朋友一起出行的话就不太方便了。不过话说回来，这只是选择外出打发假日的小编要面对的问题，对于另外一部分假日留守编辑部或者闷在家里玩游戏的小编来说就完全不存在这种困扰了。不过大家也有一个共同点，因为截稿当天会很晚，所以绝大部分小编假日的第一天都会在补充睡眠中度过……

本期读者语录　济南　匿名：不知道小编们的身边生活有没有受到这次突如其来的经济危机的影响，望一切都好，健健康康。（玛娜回复：谢谢你对我们的关心，小编们目前并没有受到什么明显的影响，一切还是老样子，除了在买游戏的时候偶尔会语重心长地相互告诫一下：“最近经济危机啊……”）（当然，最后该买的还是买了 —_—b）

读编 共同话题

近期话题：我所遭遇的雷游戏

Email 冰棍：还在大学读书的时候，PS2是放在寝室玩的，很多人都会聚在一起玩，而格斗游戏自然是大家的最爱，《格斗之王》、《铁拳》都是很受欢迎的游戏。这里小小的自夸下，由于我实力比较出众，所以都是虐别人的，有一次，一个长期被我虐的人不知道从哪搞来了一款号称 3D 格斗之王的游戏，我出于对《格斗之王》和《铁拳》的爱，于是就陪他打了几盘。我才知道格斗游戏居然可以做得这么差，等到几盘之后，我同学居然发现了一个强大的"无限连"，他一直用不知火舞对我下重腿，踢啊踢啊就死了一个，踢啊踢啊我的人又死了一个……他邪恶地笑啊，眼看我快被一挑三了，只见我很冷静地放下了手柄，然后轻按碟舱弹出键，把碟取出来，拿着它走到了阳台上，发力，把这东西从 6 楼飞下去了……



最近在玩 PS3 中文版游戏《海洋假期 堡礁秘辛》，里面有一个奖杯要求找齐所有的海洋生物。大鱼和中鱼我很快找齐了，惟独剩下的小鱼完全是挑战视力极限，几乎已经到了肉眼无法辨认的地步。下图划圈处便是某只小鱼（准确地说是海牛），镜头已经拉至最近。大家可以想像在广袤的海底里找这个玩意儿得费多大劲——补充一句，游戏中仅此一只，且只有 1/8 的几率出现。

不仔细看还以为是颗葵花子，第一眼看到时我还在想这是哪个没公德心的人倒处吐瓜子……



成都 王楚杨：看到"雷特企"里提到了不少雷游戏，出于我该死且万恶的好奇心（还好我不是猫，不然死 100 次都不够），找了几个大名赫赫在其中的游戏想要观瞻一下，果然触目惊心，闻者伤心，见者流泪，其他的都不说了，就说说 Wii 上的《射鸡英雄传》吧，把游戏盘放进去的一刹那，我以为自己的 Wii 直接被降成 SFC 了……

［编：这款游戏的画面之差确实在 Wii 中也是首屈一指的，而且游戏性其低无比，既然你都承认好奇心害死猫，我们也就不再多说了……］

新疆 汪雷：首先要承认我的游戏技术比较差劲，再加上没有耐心，这让我所遭遇的雷游戏当之无愧的就成了《魔界村》。当年在 FC 上我就初次尝试了《魔界村》的难度，一次又一次的死亡让我原打算再也不碰《魔界村》了，但 GBA 上的《超魔界村》的到来让我又蠢蠢欲动了，幻想新的一作难度应该有所下降。然而，进入游戏后无情的现实彻底击碎了我的幻想，变态的难度是有增无减，蹩脚的跳跃让穿着花裤衩的亚瑟每次跳跃都变成了生死大挑战，超级脆弱的护甲让亚瑟动不动就变成了骷髅，历史的惨剧又再次上演，这次把我彻底雷的体无完肤了……经过 NNN 次的血与火的洗礼后，我彻底觉悟了。此物只应天上有，而非给我们地球人准备的，在盛怒之下我拔出了卡带摔在了地下，抬起脚将满腔怒火发泄了出来，当回过神来后，地下的卡带已变成了碎片，当时的那个后悔呀……70 多块钱呢，拿回来还不过一天就没了。唉，还不如再卖掉呢，冲动真的是魔鬼呀！反正经过这次以后，此游戏将我雷的再也不敢碰它了，现在看到杂志上介绍有的玩家最高难度通关还加各种限制时，对他们的毅力和耐心以及技术羡慕不已（羡慕归羡慕，反正现在我落下的后遗症是对所有的高难度的游戏退避三舍，打不起我还躲不起吗……）。

［编：真情忠告：对动作游戏不是非常精通且没有惊人毅力的玩家请珍爱生命，远离高难度游戏。］

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入"自由谈"）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在"读编往来"中公布。

趣味图片

车祸现场的胜利微笑

在《机车风暴 2》某个赛道中频频撞车之后，眼看胜出无望，于是我干脆开始用拍照模式来自娱自乐。在图中的这次撞车之后，我本来想旋转一下角度拍摄自己车手被撞到飞起的"英姿"，结果突然发现前面撞我的这辆车的赛手居然做了这么一个贱贱的胜利手势，实在是太神奇了！



每期一雷

这是《变形金刚》2008 动画版，必须要说的是这些非常二的人物造型可是官方的，不是山寨版，而且它居然还出了玩具！玩具也是这个身体比例的，都不知道到底是怎么变的形……



最有勒索天分的读者

Email c csx1214：昨天晚上第一时间入手 214 期，买的时候还没发现什么特别的，到家后习惯性地先打开"互动信箱"看有没有俺的大名，竟然发现怎么也找不到！还在怀疑是不是最近金融危机连杂志社的资金也缩水了，所以删减了几个栏目，想想也没道理，翻开目录一看"互动信箱"明明在 119 页，可是 的是本期竟然只有 112 页（−_−b）我还一直怀疑自己是不是昨天喝多了还在宿醉……拿去一问老板才发现确实只有这本少了 20 多页，老板还说卖了那么多年 UCG 第一次看到这么神奇的事，要是这批每本都少了还准备向小编索赔！（注：要不是小弟我及时阻止他都准备打 12315 了）不过看来我是可以去买彩票了，这么巧的事都碰上了，下期大奖就内定是我了吧？或者拿台 X360 也许可以把我不大的嘴堵上，嘿嘿。

我可是把照片拍下来了，世上最开心的事也不过是抓到整个杂志社的把柄了哈～（'_'）后悔没把那期买下来珍藏，以后一定很值钱……

本期读者语录 怀化 丁洪义：老实交待你们是不是在模仿《铁拳 6》？也在最近连续对外公开两名新角色（小编），该不是收了 NBGI 的广告费吧（奸笑）。相信随着新鲜血液的诸如，UCG 将焕发更多活力。（玛娜回复：赞一下你的联想力，新小编的登场和新角色登场确实有异曲同工之妙呢，只不过小编们不管怎么工作都没有通关的那一天而已。）

我的宝物

Email Snake Jecht：这几期看到“读编往来”里有个展示自己宝贝的新栏目～偶觉得这绝对是在显摆！所以我也想显摆一下自己辛辛苦苦从零花钱里省下来的东西～虽然这些和你们没得比，但是因为我还是学生，这些都是攒钱买的，所以很不容易啊！我买正版是纯收藏的，买的都是我钟爱的一些游戏，比如我最爱的《FF》、《MGS》、《WE》这三个系列我都争取能全部入手。另外，游戏买回来后我看看就放到柜子里了，然后继续玩D版……

关于我收藏的UCG，其实我有个更BT的习惯，就是每期买两本，一本用来看，一本放书柜里收藏，所以这些在书柜里面的都是绝对的新书哦！（那些没买到书的朋友们，对不住了～）



宝物档案	
宝物名称	ACG 收藏
入手条件	购买
入手难度	★★★（辛苦的省吃俭用……）

▲我的UCG收藏，这个书柜已经被塞满了，所以要求老妈又给我买了个书柜。



■这是我的掌机收藏。



■这些是游戏。



很多人都认为“我的宝物”是一个显摆性质的栏目（虽然我承认也有啦！），不过其实最重要的不是价格，而是爱！譬如说Snake Jecht同学明明收藏了一张正版却要玩D版的举动就真的很有爱……

天外飞仙

剧本 晴天　题材《阿瓦隆代码》



游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第160期、总第164～168期、总第173期、总第178～181期、总第184期、总第185期、总第189期、总第190期、总第192期～194期，定价：9.8元。总第203期、总第205期、总第209～211期、总第213～215期，定价：12元。总第207期、总第212期、总第73·74期、总第137·138期、总第162·163期，定价19.6元。《游戏小说十年》，定价：42元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元，《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77辑、84、87、88、89、90辑，定价：8.8元，《掌机王SP》第96、97、98、99辑，定价：9.8元，《掌机王SP》第100辑，定价：12.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第10、11、12、13、14辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元、《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》，定价：28.00元，《PSP宝典2》，定价：28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.2》、《怪物猎人狩猎志VOL.3》，定价：12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1～4期、第6～12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21～26期，第28～31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期、第37期、第38期，第43～45期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元；《机动战士高达00影像典藏》第5辑、第6辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价：28元；《爱图e族》，第5辑，定价：19.8元；《寂静岭2 官方小说》，定价：12元；《超时空要塞·边境 星空回忆录》，定价：22元；《寂静岭 官方小说》，定价：12元；《女神侧身像2 官方小说》，定价：24元；《女神异闻录4 世界全书》，定价：28元；《失落的奥德赛 千年之梦》，定价：22元；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价：16.8元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22元；《四叶草》第1、3辑，定价：16.8元／辑；《生化危机官方小说》第8辑，定价：14.8元；《高达无双全书》，定价：22元；《宿命传说2官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8元；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价：22元；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24元／本；《模魂志》第26、27期，定价：12元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价：16元；《游戏·人》第21辑、第22辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第20、28、31辑，定价：8.8元，第34辑，定价：14.8元。《游小说》第7、9～11、13、19、20辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《PS2专辑》第6辑，定价：25元。《Xbox360专辑》第3辑、第5辑，定价：28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

本期读者语录 合肥 吴帮伟：你们的审碟室还真是杂乱……看来我的房间还不够杂乱啊。（玛娜回复：重新看一遍照片，发现确实如你所说……其实编辑部整体来说还是很整齐的，千万不要因为这间屋子产生误解喔。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技 本期奖品由超技电子商行独家提供



本期大奖 5名
超技 Wii 专用无线经典手柄



三等奖 5名 PSP2000 金属保护盒



二等奖 5名
NDS 迷你音响

本期特别放送 10名
超技各种周边产品
（奖品随机抽取）



低龄化与不说话

Email 张木

不知道你们还记得我们这群宅叔叔吗？好吧，我们承认，我们一直是 UCG 的忠实 FANS，很爱这本杂志，家里也堆了一堆。最近我们一群宅叔叔一起吃饭，聊起了关于 UCG 的话题，我们都有一个感觉，希望对 UCG 提一点小小的意见，希望可以出一分绵力，为办好 UCG 出一点点力。

UCG 低龄化严重，无论是“读编来往”，还是其他，都是在校，而且都是高中生的来信，我们其实作为宅叔叔也很想写信，但看到都是一群小弟弟小妹妹写的信，真的不敢了，怕吓着自己和别人。其实据我们所知，有经济能力和长期稳定购买的读者，都是 27 ～ 32 岁间，不知道是不是可以调整一下，让 UCG 也适合我们，有时候有些“读编往来”的主题，可不可以也照顾一下我们这个年纪的人群，而且过度的低龄化，我们这个年龄群真的越来越难读了。

以上是我们这群宅叔叔的小小意见，我们会一如既往地支持 UCG，所以肯定希望 UCG 好。

编 首先要感谢你们对于 UCG 的支持，不过您所提出的低龄化的问题其实也是和许多年龄比较大的老读者分不开的。众所周知，引导杂志走向与风格最主要的还是读者的意见，我们通过读者来信了解读者的需要，并依此不断对杂志做出改变，而老读者们则往往都选择了不写信、不说话，长此以往自然会出现一些偏差。在这里，我们也呼吁大家，不管是老读者还是新读者都请将想法告诉我们，你们的意见就是我们努力的方向。

对游戏预告的建议

泰州 钱昊

我觉得每期的攻略最好在上一期杂志中就公布名单，这样方便读者参考。毕竟，不是每个读者都会每一期都买的，决定他们自己是否购买的重要因素就是要有自己需要的攻略。也许你们认为到报刊亭翻一下就 OK 了，可事实上，类似我这边的报刊亭一般是不会进游戏类书籍的，如果我要的话，必须提前跟老板说好，因此只要我订了就必须买，而我却不知道是否有自己想要的东西。

编 如果能做到预告和实际百分之百准确，我们一定会这么做的。不过从现在的情况来看，很难做到这一点，因为现在游戏偷跑和延期太普遍了，一旦发生下期预告和实际情况不符的情况，势必会引来大量读者的抗议，以前也出现过这样的情况。不过我们可以采用一个折衷的方法，那就是在“新作发售表”的新作推介里，会做攻略的游戏将提前注明。不过因为上述原因，**攻略不一定会在下期就登场，另外攻略也不会仅仅局限于新作推介提到的游戏。**

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您认为我们还有什么需要改进的地方？

纠错板

Email crazy shark：发现 214 期的黄金眼部分在对《龙珠 Z 无限世界》做评价的第二格中，名字写的是晴天，而头像却是胜哥的头像，这个评价到底是谁写的？我倒很想知道。

Email 13710564549：入手 214 期 UCG 后先翻开游戏索引，发现《抵抗 2》跳槽到 PS2！先是一惊，再是一喜，感谢 UCG 为我们玩家带来一款“黄金珍藏”级的游戏（—_—||）！

Email 441714801：UCG 总第 214 期 35 页上左《女神侧‘神’像》，应为《女神侧‘身’像》，小砖轻拍，无伤大雅，下回注意便是。

本期改进

从本期起，我们会在“新作发售表”中对预定会制作攻略的游戏进行说明，想要了解以后会有什么攻略内容的玩家可以以此作为参考。

11A 互动信箱礼品名单

大奖 NGC 无线手柄

上海	方 磊	广州	张洁雯
邯郸	冯文超	朝阳	赵 冰
鹿泉	高 涛		

二等奖 NDS 迷你音响

柳州	范 敏		
遵义	金家立	湛江	吴 尉
上海	金 梅	桂林	周方林

三等奖 PSP 3 合一多功能插座加速控器



苏州	丁 悦
山西	郝喜亮
温岭	林星宇
上海	刘 东
北京	马肇东

特别放送 超技各种周边产品

惠州	陈之炎	南京	盛 进
哈尔滨	方 舟	哈尔滨	石 屿
绍兴	何嘉宁	银川	严振琦
中山	黄家伟	东莞	叶日雄
江门	李锦辉	南通	张智成

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

近期想买一台PS3，但对于如何购机实在是菜鸟级别的，所以希望能得到晴天的一些意见，让我能够买到一台满意的机器。①我想买一台80G的，但日版80G是否已经上市了？我听说今年10月30日才上市是真的吗？如何才能看出机器是否是日版的？②80G能兼容PS和PS2的游戏吗？80G和40G的区别有哪些？③目前80G的价格大约是多少？[石破破]

①日版80GB主机的确已经在今年10月30日于日本地区正式发售，购买时你只需要通过外包装和主机后方的型号代码就能确认主机的区域版本及颜色（CECHL00为纯净黑、CECHL00 CW为陶瓷白、CECHL00 SS为绸缎银）。另外该型号的主机目前只有和《GT赛车5序章版》的同捆版，并没有单独销售，而且随机附带的是带有振动功能的DUALSHOCK 3手柄。②新版的80GB主机不能兼容PS和PS2的游戏，而和先前发售的40GB相比，除了硬盘容量扩大一倍外，在使用上并没有明显的差别。③新版80GB主机同捆版官方的售价为39980日元（约合人民币2600元），如果你是从国内商家处购买的话，以不超过2800元为宜（不包含邮费）。

①最近刚买了一台港版80GB的PS3，顺便购入了一根白色的HDMI线，请问怎样才能识别它是不是原装的呢？②目前哪些PS3游戏的画面能达到1080p？有什么比较简便的识别方法吗？③我的主机是港版，但在游戏店试机的时候却能运行1区的《使命召唤4 现代战争》，就是画面好像不如电脑上清楚，请问这是怎么回事呢？如果1区的游戏能在3区的PS3上运行，那游戏分区还有什么意义呢？[917008819]

①目前官方原装的HDMI线并没有白色的版本，所以你买到的肯定是组装产品。另外在挑选原装HDMI线时，除了注意包装上的防伪标志外，只有镀金接口侧面有小孔的才是真正的原装产品。②要确认PS3游戏是否支持1080p，观察游戏包装背面“影像输出（对应映像出力/Supported HD Video output）”一栏的说明就可以一目了然，而在实际运行游戏前，不要忘记在PS3的XMB界面（以简体中文为例）选择“设定”→“视频输出设定”→“HDMI”→“自订”，在1080p前打勾并按○键保存设置。③从这里可以看出你将DVD和BD的分区概念混淆了，港版BD并非和DVD一样都属于3区，而是和北美地区同属于1区，另外目前BD的分区主要是针对BD电影，游戏除了发行的区域版本不同外，几乎都可以在任何版本上的主机运行，所以你的港版主机能够运行美版游戏是没有任何问题的。最后关于清晰度的疑问，应该和你当时试机用的视频输出线材和电视的分辨率有关，而电脑和电视相比，屏幕较小，分辨率较高，所以看起来更清晰也属于正常现象。

BD分区一览

分区	区域
1区	北美、中南美、北美、中南美、日本、韩国、朝鲜、中国台湾、中国香港特别行政区、东南亚
2区	欧洲、格陵兰、法属殖民地、中东、非洲、澳大利亚、新西兰
3区	印度、尼泊尔、俄罗斯、中国大陆、中南亚

我的日版X360主机（65nm带HDMI）有次不小心插到了220V的电源上，当时家里的电闸自动跳了，电源“砰”的响了一声，冒出一股青烟。本以为这下主机肯定报销了，但后来重新接上110V的变压器后一切正常，就是电源由于烧了一下有烧焦的味道而已。请问我现在需要更换电源吗？电源经过这样一次磨难后是否会给主机留下隐患啊？[哈尔滨 ftj]

由于X360的电源都有“过载保护”的功能，所以你当时误插到220V的电源时，由于无法承载过高的电压，电源就已经在电流到达主机之前切断了电流的传输，所以并不会对你的主机造成任何影响。虽然你目前一切使用正常，但晴天还是建议你最好更换电源以避免发生一些无法预知的情况，而港版的X360电源由于可以直接在日版主机上使用，能够直接接入220V的电压也省去了连接变压器的麻烦，可谓一举两得。

家里的宽带是网通2MB的，用X360上Xbox LIVE对战会不会有延迟呢？另外X360的正版游戏动不动就是60美元，折合成人民币就是四五百了，是不是有点太腐败了？电玩店里会不会有些优惠政策啊？[ANGLE LOVE]

由于国内的网络情况比较复杂，所以晴天也不能保证使用你家里的宽带就能很顺畅地在Xbox LIVE进行联机对战，当然尽量选择和自己同样使用网通网络的国内玩家，是可以大大减少延迟现象的发生几率的。至于游戏的定价一般都是根据当地的人均消费水平来定的，所以如果仅仅是通过汇率的方式来换算，而忽略两个地区消费水平的差异，那几乎所有的正版游戏在国内玩家看来都算是“贵”的，自然也会让你觉得有“腐败”的感觉。其实国外正规的游戏店经常也会不定期地推出各种“打折”、“买二送一”等促销活动，所以如果国内的电玩店在这段时间进货的话，成本的降低也会直接反应在最后的售价上，但同时也让某些奸商有了赚取更大利润的可趁之机，因此在购买正版游戏时“货比三家”再做决定肯定是没有错的。

昨天在地铁上玩NDS因为烧录卡松动死机了，关机后再开机问题就出现了：有些游戏的名字变成乱码了（有些游戏的记录文件也成了乱码），一运行就会死机……（没变乱码的游戏可以玩），急忙回家用读卡器连接电脑一看，游戏目录里竟然多了几个莫名其妙的文件夹，不但容量非常大，还无法直接删除，只能格式化。之后我在网上看到好多人也有和我一样的问题，请问现在还有办法补救吗？老格式化我的记录可不行啊……最后补充一下，我是使用的iDSL+R4+1G金士顿SD卡。[樱]

你所提到的这种情况通常都是由于烧录卡在读写SD卡数据时发生错误而造成的，多出的这些文件夹没有任何作用，而且会强制占用SD卡的储存空间，惟一的解决办法只能格式化SD卡。当然在这之前你可以将SD卡中的游戏及记录文件在电脑上进行备份，而对于已经变成乱码的游戏及记录文件，可以尝试用“重命名”的方式来保证它们的名称一致，之后再拷回SD卡看能否正常运行。最后晴天在这里也建议经常玩掌机游戏的玩家，最好养成定期备份记录文件的习惯，这样再遭遇同样的问题时可以最大程度地减少自己的损失。

欧版Wii现在可以完美破解了吗？因为我在国外买了一台，现在回国想找地方破解，但问了几家游戏店，老板都说只有日版的可以改，欧版就算破解了兼容性也不好，而且游戏少，这是真的吗？另外听说现在有转区软件，那是否可以用这些软件把欧版游戏转成日版后再玩呢？最好能再推荐几个常用的转区的软件。[阿亮]

其实Wii主机的破解对于不同区域版本都是一样的，主要的问题也的确如电玩店老板告诉你的，目前存在于网络上可以下载到的游戏镜像多为日版，其次是美版，而欧版的资源则相对稀缺。兼容性方面只要你将主机升级到最新版本（刚刚推出不久的3.4更新），那么绝大多数老游戏都能够完美支持，而近期推出的游戏还是需要谨慎使用。最后关于游戏转区的问题，目前国内玩家采用得比较多的就是安装破解软件，除了破解所需的软件工具都可以在网络上搜索到外，具体情况你也可以参考本期杂志“Wii世代”的相关内容，晴天在这里就不再赘述了。

我的PSP最近出现了“UMD光驱自动读盘（每次开机时）”、“听歌时经常爆音”、“玩游戏经常自动按HOME键”的毛病，不知道这是不是跟之前曾经更换过摇杆有关系呢？PSP目前的系统版本为5.00。[吴庆锐]

在系统菜单（以简体中文为例）选择“设定”→“主机设定”，将“UMD自动启动”

本期读者语录 毛成杰：12月7号是日本语1级考试，如果可以我很想毕业后来UCG试试，在此先吼一声：俺有的不仅仅只是一腔热血。对了，编辑部谁是日语系毕业的，有什么经验可以传授给我吗？（晴天回复：先在这里预祝你考试能够顺利过关，至于学日语的经验除了基本的读写能力，多加强一下自己的听力也是很重要的哦。）

设定为“关”就能解决每次开机都自动读取MUD的问题；选择“设定”→“声音设定”，将“AVLS”设定为“开”，可以限制音量调节的上限，从而减小因为音量过大而出现“爆音”的情况，不过结合你“玩游戏经常自动按HOME键”的症状，这两个问题也有可能是由于之前更换摇杆对主板的排线造成影响的结果，你可以请电玩店的维修人员帮你再进一步确认一下。



▲打开该选项有助保护听力，而下方的“Dynamic Normalizer”则可以有效减少不同音乐文件间音量大小的差异。

游戏 GAMES

我将《超级机器人大战A 携带版》打到4周目了，不知道几周目才可以获得主角的隐藏机体呢？15段改造可以吗？[jack]

根据官方提供的资料，游戏中并不存在主角的第六台机体，而且也无法进行15段改造，所以你通关多周目是没有任何作用的。

请问X360版《寂静岭 归乡》中的激光手枪如何获得？我已经通关，获得了新衣服并在主角家找到了电锯，但这把手枪却一直不见踪影……看网上的攻略说是在后期回家的里世界中取得，可是怎么也找不到啊？[muqing770725]

要获得这把武器，需要先完成游戏的“UFO结局”，然后选择“NEW GAME”前往自己家二楼Alex和John住的房间，床头柜上就是它啦。

《荒野兵器5》第20个推箱子的谜题试了好几天都不会推，可以告诉我具体的方法吗？[ffta698]

以下晴天就为你列出通过该关卡的具体步骤，而成功完成全部20个谜题后，返回与“精悍な铁道作业员”对话可以获得“EZミサイルマイト”的奖励：

(1) 将下方左侧的蓝色方块推到右侧的蓝色方块上消除；
(2) 将下方右侧的红色方块往左推1格，然后利用它跳到上方的平台；
(3) 将黄色的方块向左推1格，然后利用它跳到左上方的平台；
(4) 将红色的方块从右方推下去；
(5) 返回黄色方块所在的平台将其拉到右侧，然后利用它跳到右上方的平台；
(6) 将蓝色的方块往左推1格，然后利用它跳到最上方的平台；
(7) 将绿色的方块从右侧推下去；
(8) 返回右上方的平台将蓝色的方块从右侧推下去；
(9) 返回黄色方块的平台将其拉到正中间；
(10) 将下方右侧的红色方块向右拉1格；
(11) 将最上方掉下来的绿色方块向左推填补最初的空缺；
(12) 将下方右侧的红色方块向左拉2格；
(13) 将右上方掉下的蓝色方块向左拉3格，然后利用它跳到正中间的平台；
(14) 将黄色方块从右侧推下去和下方的黄色方块消除；
(15) 将右侧的蓝色方块推到空缺处，这样通过连锁就能消除所有的方块。

①请问PS2上的《圣诞惊魂夜》要怎么才能进入第2章？我打完第1章BOSS后找不到出口，来到一片会爆出幽灵的南瓜地，怎么也打不完幽灵……②玩了很久的《无双大蛇 魔王再临》，但一直打不出“龙の首の玉”，我照着攻略打了无数次也不行，到底是怎么回事啊？[neofrost]

①击败第一章的BOSS后，按SELECT键打开地图前往标识的地点即可过关，与南瓜地里的幽灵战斗是没有任何效果的。②要得到“龙の首の玉”一定要在开战后4分钟内，先消灭南、东南、东的3支大筒部队，接着再击破妲己和前田庆次才行，由于时间限制比较短，所以消灭敌人的速度一定要快，不然即便是顺序对了也有可能失败。

① PS3的《神秘海域 德雷克的宝藏》有一个奖杯“需找神秘遗迹”到底该怎么取得？②我非常喜欢“《忍者龙剑传》系列”，请问《忍者龙剑传Ⅱ》有没有可能以加强版或其他形式出在PS3上呢？③《潜龙谍影4 爱国者之枪》有支持奖杯的消息吗？[Dre]

①要获得该奖杯需要在游戏进行到第五章时，在第一次遭遇海贼的场景中先消灭掉所有的海贼，然后利用附近的梯子返回最初进入该场景的入口，最后在如图所示的地点跳上房顶，调查角落里就能发现特殊的宝藏。另外如果玩过“顽皮狗”公司其他作品的玩家一定都会对这个道具的外形非常熟悉，具体情况还是留给你自己去游戏中解开吧。②考虑到PS3上的《忍者龙剑传Σ》销量不错，而《忍者龙剑传Ⅱ》又有一些不尽人意的问题，所以无论从公司还是玩家的角度来说，推出一个PS3加强版都是上上之选，不如耐心地等待官方公布相关的消息吧。③目前有消息称《MGS4》、《COD4》和《DMC4》均不会支持奖杯，尽管官方没有明确表态，但成为事实的可能性很高。



问答接待室

作为X360上为数不多的角色扮演游戏，再加上“《传说》系列”的金字招牌，近期询问本作相关问题的读者也呈直线上升趋势。除了以往为大家解答过流程和技能相关的问题外，这次晴天也借这位读者的问题将“料理系统”中隐藏的秘密为大家悉数揭晓，还在为此发愁的你还不赶快看过来？

有两个《薄暮传说》的问题想请教一下。①最后一个工会任务中在“ダングレスト”的监狱里有一个老头要吃料理，应该给他什么才行啊？②怎样才能开发新的料理？[陈寅]

①要完成该任务，需要先开发出“お好み焼き”的料理，然后前往工会都市ダングレスト工会总部的大厅，从左侧进入地下牢与其中的イルマイン对话两次并选择“お好み焼き”，最后将得到的“イルマイン”交给委托人即可。②由于本作的“料理系统”中新增了“开发”的设定，所以让特定的同伴不断地调合某种料理就会得到新的“料理配方”，而具体的发动几率（最大不超过80%）可以根据右侧的公式来进行计算。其中“料理熟练度”分为5个等级（なし为5、★为10、★★为30、★★★为60、MASTER为80）；“料理适应性”根据角色对该料理的擅长程度分为3个等级（得意为1.2、普通为1、苦手为0.8）；“连续料理次数”需要保证同一名角色连续调合同一种料理（3次以上为1.2、2次以下为0.8）。

开发几率（%）＝料理熟练度×料理适应性×连续料理的次数

全开发料理一览

原始料理	角色	开发料理
サンドウイッチ	エステル	おにぎり
おにぎり	ユーリ	牛饭
牛饭	カロル	オムライス
オムライス	カロル	ミートソース
豚汁	ユーリ	锅焼きうどん
牛饭	レイヴン	豚の角煮
大根とイカの煮物	ジュディス	すきやき
サラダ	レイヴン	おさしみ
おさしみ	カロル	おすし
からおげポテト	エステル	スコッチエッグ
スコッチエッグ	レイヴン	お好み焼き
コロッケ	ジュディス	天ぷら
ミネストローネ	エステル	味噌汁
味噌汁	エステル	クラムチャウダー
ヴィシソワーズ	エステル	豚汁
豚の角煮	ジュディス	大根とイカの煮物
サラダ	リタ	野菜炒め
野菜炒め	レイヴン	タンメン
シャーベット	ユーリ	プリン
プリン	ユーリ	ショートケーキ
クレープ	リタ	フルーツパフェ

本期读者语录 Email Phoeny：海报已经没墙可贴啦，再贴就只有天花板咯，谁忍心让海报贴地板上 -_-||| 强烈建议送个装海报的“极品”袋子，何谓“极品”？小编们都清楚吧？另外Gamehalo也快没地方放了（水灵灵的眼睛盯着诸位……）（晴天回复：老实说小编们都想看看你房间的壮观景象，介意和我们分享一下吗？）

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

★不少读者根据前几期ACE飞行员的小编寄语推测“恋爱数月便闪电结婚”的就是我，这绝对是推测错误啊，其中所指其实是另有其人，之所以能成为“惊艳谈资”是因为在结婚之余还另有惊喜……至于本人并不擅长恋爱短跑——都可以算得上是老夫老妻了(*^_^*)

★近日从编辑部回家，在一个路口等红绿灯足足等了12分钟，如果是坐车的话等两三个信号周期本来也挺正常，问题是我是骑车回家的，这12分钟只是一个信号周期而已，原因是其中一个方向的绿灯足足亮了7分钟，几乎都已经没车了还在一直亮着，而另一个方向的车已经堵到了另外一个路口……这种现象在这个路口每天都在上演，据说这是采用了能根据车流自动控制亮灯时间的智能红绿灯，那么，这到底是AI太低还是遇到BUG了呢？

本期个人签名

强烈建议红绿灯推出续作，要求大幅提高AI。



☆饮食健康：每天保证喝2000ml的水(瓶装饮料大约为450ml～500ml，普通的水杯大约200ml～250ml)，吃2份水果(最好是午餐和晚餐前1小时)1份蔬菜，不但精力充沛，自身的免疫力也会大大增加。

★运动健康：如果错过了夏季燃烧脂肪的最佳时机，那么最容易囤积脂肪的冬季就要更加注意运动，对于不想在路途上奔波的玩家来说，不妨用“跳绳”这种简单而有效的方式来保证每天的运动量吧。

☆游戏健康：玩掌机时间一长，由于注意力过分集中，很容易造成眼睛的疲劳和颈部的酸痛，养成每游戏1个小时就拿出10分钟来活动颈部和做做“眼保健操”的习惯，对保护视力和避免颈椎病的发生都是拥有积极意义的。

★同一件事情做久了往往就会产生“反其道而行之”的想法，所以上个周末晴天就尝试了一次从下山的陡坡上山，再从上山的阶梯下山的全新体验。虽然一开始自己就已经意识到了爬坡的艰巨程度，不过让人更感绝望的显然是那密集的下山台阶，真担心自己一不小心就会上演动画片中“滚到山脚下”的真人版……



本期个人签名

学会怀念才会懂得珍惜

★利用假期的时间，小九和远道而来的高中老同学出去玩了几天，这才觉得在家里待久了偶尔出来透透新鲜空气是一个多么明智的选择，能借此转换一下心情真的很不错。不过估计是玩得开心过头了，最后送同学走的时候因为时间计算失误差点没赶上飞机，也算是美中不足吧。

★最近在玩NDS版的《超时空之钥》，发现虽然已经通关不止一遍，但是每次玩的时候都能有新的发现，游戏不愧称得上是经典中的经典，剧情设置的精妙程度实在令人叹服，强烈推荐还没有玩过的玩家务必去尝试一下。

★由于自己的疏忽大意，在截稿的前几天“果然”感冒了，那种发烧咳嗽的感觉实在是太难受了。话说每当季节交替的时候总是各种感冒的高发期，最近编辑部也有很多人不幸“中招”，各位读者要以一定以此为鉴，玩游戏的同时多注意身体。(>_<)



本期个人签名

29分钟登机的奇迹。

○据说谢亚龙留任了，实在是可喜可贺，总局领导的英明决定的确要比老百姓“站得高，看得远”。与其让不同的人轮番折腾，那还是让一个人折腾个够吧，至少不会又折腾出什么新花样来。



△Gouki忍不住诱惑把720p版本的《蝙蝠侠 黑骑士》看完了，这证明他实在是个没有定力的人，我决定半年内不再跟他一起去电影院看电影了。据说香港的IMAX影院现在还在上映，下个月在那边有亚洲游戏展，我一定要忍住……忍住……

□《24》终于回来了，“不死的小强”杰克又要继续担任拯救世界的大英雄了。实际长度为一个半小时的先行版显然是不过瘾的，强烈期待来年一月份。而且那个时候还有《LOST》第五季……



×请教大家一个问题，市面上哪种充电电池是最好的？就是五号电池那种，乱七八糟的品牌太多了，又怕买到假货，其实最关键的还是质量，如果有在行的朋友能不能麻烦给推荐一下？

◀《Wall・E》是神作，皮克斯的都是神人，这简直是无可置疑的。

本期个人签名

哪里人最不喜欢用手机？宁波人，因为“您拨的用户已关机”。

为什么宁波人都去了吉林通化？因为“您拨的用户正在通话中”。

■搬家。在搬家的时候总能让你找到一些已经沉淀的往事。我快3年没有搬家了，这几天清理了一下家里，发现不少乱七八糟的东西，还有一摞摞收据。这时我才发现原来物业公司在我身上捞了那么多钱。

■大家对《黑衣人》影片最后从垃圾箱中一涌而出的一群蟑螂应该印象深刻吧。这种品种的蟑螂又大又肥，而且表皮貌似还挺坚硬，根本不是我国的品种。那天回家我就在楼道灯下有幸见到这种异国蟑螂，当时看到它的感觉就犹如看到外星生物一般。

本期个人签名

记得刚毕业不久的一天，女友给我发了一条短信：“我们还是分手吧！”我还没来得及伤心她又发来一条：“对不起，发错了。”这下我可以彻底伤心了……





★我最近换了键盘之后，发现我所有的密码都不对，先是QQ和淘宝旺旺，我改——接下来是银行卡信用卡，这回真把我吓死了。结果仔细一看键盘，那键盘上的O和P键居然是反的……这还没完，后来换的那个键盘，在Win键的位置上是SHIFT键，在SHIFT键的位置上……还是SHIFT键。对于我这种一天要用到Win+D这个快捷键组合数百次的人来说，这和谋财害命没什么两样。不知我们的网管是从哪里找来这些键盘的。

★《海洋假期 堡礁秘辛》入手！对于全潜水游戏制霸的我来说，这种类型的游戏本来就毫无难度可言，加上这次又是中文版，结果只用了6个小时就通关了，全奖杯用了15个小时。游戏本身的素质和Wii上的《蔚蓝永恒》不相上下，不过有了中文版就是不一样，学了不少海洋知识。比如：“鲨鱼之所以会袭击人，是因为人在海下和它爱吃的海豹比较像。”中文版果然棒！

★X360的秋季更新开始了！头天晚上造了一个小时的虚拟形象，结果怎么看都是美式的难看风格，郁闷地关机睡觉了。后来发现有几位日本玩家造的虚拟形象那是真好看，居然还有北条司风格、鸟山明风格等等，果然是世上无难事，只怕有心人。



本期个人签名

爱玩玩，不玩滚！

本期读者语录 Email 专爱化石翼龙：纱迦你说话不算数！213期“小编寄语”你写的什么？欲知后事如何，请看下回分解！下回到了！分解呢！(纱迦回复：这个……后事比较无趣……结果是什么都没发生，烟民照常抽烟，没有任何对策，所以羞于再提啊……)



1.最近去电玩店买东西的时候遇到一件非常寒的事情：一个看起来不像是游戏爱好者的女生指着平衡板问店员说："这个东西是什么？"，店员立刻回答说是瑜伽板，有了它之后就可以随时在家里练习瑜伽，只要几百块。女生显然非常心动，几欲买下，店员慌忙指着Wii说："光买这个还不行，还要买那台机器才能做瑜伽。"女生又问Wii是什么，店员显然思考了一下，回答说："那是瑜伽机。"

2.在日本作家中重松清确实算是相当不错的一个了，对于温情感的描绘令人相当有共鸣，可惜目前只能通过邮购买到台版，真希望什么时候能有一套大陆版的全集出现啊……(T_T)

3.看了《冰河世纪3》的预告片，这次那只喜欢松果的奇怪生物(小松鼠？)居然又遇到了一名同样喜欢松果的异性同伴，看来最新的这一集里还是会充溢着它活跃的身影，顺便向没有看过前两部动画的人强烈推荐。

本期个人签名

经济危机被裁员的话，我就买一堆罐头食品，钻在小黑屋里把积累下来的百来盘游戏全部打完。——近期来自一名朋友最乐观的言论



[游戏]我那台伤痕累累的PSP1000终于病危，玩任何游戏都会毫无征兆地突然死机，专家会诊之后也无能为力，只能当大个的MP3继承发挥余热。《啪嗒嘭2》暂时蹭炎骑士的机器，反正他正和疯兔较劲呢！我说小炎啊，你的小编形象不如改成疯兔吧，多有喜感啊！

[感叹]外甥女打电话问我一道数学题："爸爸走一步为72厘米，儿子走一步为54厘米，两人在同一起点绕一个圆形花坛各走一圈，最后留下56个脚印(脚印有重合的)。请问花坛的周长是多少？"这居然是小学的数学题！不知道是该感叹现在小学生平均智商太高，还是感叹自己的脑子不好使呢？总之，最后我算错了。

[生活]南方的天气虽暖和舒适，但也有麻烦，那就是厨房使用率与蟑螂生存率成正比。快12月了，还有小强在家中闲庭信步，只得用上杀虫药。结果邻居向物管投诉，理由是杀虫水气味难闻。我就纳闷了，隔着实心墙，他是怎么闻到的？哦，明白了，大概是怕我家的小强在受到非人待遇后集体搬家吧。



◀初音版的《DJMAX》？这可是新的商机啊！

本期个人签名

"我吃剩的给小强吃，小强吃剩的就给你吃。"



▲《COD 战火世界》的联机PK模式做得和《COD4》一样优秀，但编辑部很多人都不再玩Team Death Match之类的旧联机模式，都沉浸在杀纳粹丧尸的快感里面(这个模式好玩但是不耐玩，因为变化很少)。如果《COD 战火世界》没有添加纳粹丧尸模式，大家会回归Team Death Match吗？我问了几个编辑，答案是非常确定的"不会"，因为不再有新鲜感，时间应该花在其他游戏上面。回想一下《COD4》的Team Death Match在玩家中造成"万人空巷"的场景，这再次印证了一个道理，无论之前多成功，"做得和以前一样好"是行不通的，必须进步。对游戏开发商是这样，对我们自己的工作也是同样的道理。

▲感谢朱老师的丈夫……这个怎么称呼……应该叫朱师伯……的礼物：西铁城的AS5010。人生真是讽刺，我一个对腕表毫无追求的死宅编辑竟然在最近两年里收到三四块手表做礼物……我从前在网络上收集了很多言论，贴在blog里，这回朱师伯抄了几段回赠我。开头是石康的一句话：对于许多能力平平的人来讲，制度设计得再平等也没有用，因为很多事情从一开始就注定了。

▲又读了一遍马可・奥勒留的《沉思录》——我很坦率地承认第一次读这本书是半年前，在温总理推荐之前我不知道有这本书——又发现不少感触深刻的句子(要知道这些话都是两千年前的人说的。)比如：打扰我们的并不是人们的行为，而是我们自己的意见……当你十分烦恼或悲伤时，想一下人的生命只是一瞬，我们都很快就要死去。

本期个人签名

所有的悲剧都经不起推敲。悲剧之中，一地喜剧。——刘震云

●由于不喜欢《抵抗》，本来对《抵抗2》非常不感兴趣。谁知在借了纱迦的美版之后，竟然一口气打了一半的流程。一时兴起又回头去玩《抵抗》的试玩版，结果是……仍然不喜欢。仔细想想，第一作中瞄准的设计以及跑步的设计是我最不喜欢的部分，而二代的改进的键位使整个操作的节奏也快了不少，让人投入度大增啊。

●《神鬼寓言Ⅱ》12月12日要出新的下载包啦！这次将会是阿尔比恩大陆上一个全新的地点，那里是被白雪覆盖的沙漠。你会遇到新的敌人和角色，据说还会有包括减肥药水在内的诸多新道具。真让人期待，这下就不用每天去蔬果摊买芹菜吃了。



●最近NDS上推出了我非常喜欢的一款PC冒险解谜游戏《赛伯利亚》的移植版，本来想利用这个机会重温一遍，结果发现自己竟然已经不能适应游戏中那种慢悠悠的步调了，不知道是不是应该感到遗憾呢。

●截稿前突然出现传闻说《神秘海域2》在索尼的内部会议上公布了新的影像，希望2代里还能有像夕阳下的潜水艇这种让人印象深刻的绝美场景出现。

本期个人签名

blank



◆终于看了720p版本的《蝙蝠侠 黑骑士》，可以说，从这部电影上映开始，自己就无比盼望能够在IMAX影院里欣赏到这部传说中的英雄电影，可惜，这个愿望逐渐成为泡影，心愿几乎成为了一桩心事，为什么没能取得在国内的上映资格？——不太清楚，所以在电影中寻找"真相"也是我观影的一个重要任务——电影里倒是的确有几句"敏感台词"，但——也不知道是我们已经被驯养成"无比敏感"呢还是这部电影真的有禁忌？想到这里，心里不禁有些悲凉——一个上映"没有问题"的电影的国度却有一批有心理问题的观众，谁的错？



◆说回电影，整部电影的焦点自然就是小丑，演员与角色的合二为一——我一直认为这才是最高境界，而希斯・莱杰做到了这一点，一个不可能被控制的人才是最可怕的敌人，他的演出可以用"疯狂"来形容。相比之下克里斯汀・贝尔的蝙蝠侠就几乎成为了陪衬，摩根・弗里曼、迈克尔・凯恩、加里・奥德曼这三位"戏骨"也只能算是中规中矩，另外——女主角真不怎么样。

◆老马的首秀，在奏国歌的时候，我又看到了他在1986年决赛开赛前列队时的神情，高傲、充满自信，专注。老马以一种令世人惊叹的方式重新回归，在比赛结束哨音吹响的一瞬间，他用力挥了挥手，"VAMOS！"

◆我有两个泰国朋友，是踢球时认识的，闲聊，问他们最喜欢什么球队？他们说了几个豪门，然后再补上"泰国队"。然后我很严肃地告诉他，现在中国已经没有人会喜欢中国队了。

本期个人签名

LIKE PLAY PLAY，NO PLAY ROLL

●一日晚间住处不知从哪爬进了一只老鼠，于是午夜抓鼠行动就火热地展开了。几个大老爷们儿拿着锅盖、扫帚、脸盆合力对付一直身长不过15厘米左右的小老鼠的场面，现在回想起来真是令人汗颜(还有人想出了用开水烫死老鼠的主意)……经过我们围追堵截，最终成功将老鼠赶出了房间，不过估计八成是被我们的气势吓跑的。



●做《古墓丽影 地下世界》攻略时遭遇有史以来最无语的BUG，居然出现了漏算宝物：原本第1关共有26个宝物，结果当火云将26个宝物全部找齐之后发现系统只统计了25个，而这26个宝物我确确实实全部拿到了手中，结果这1个永远也拿不到的宝物导致火云通关后的存档作废……啥也不说了，全是眼泪呀！

本期个人签名

阳光少年，眼神忧郁

本期读者语录 Email nds10827：这次的音乐会实在是太让人感动了！虽然没有机会亲临现场，但当一首首熟悉的音乐在耳边响起时，我仍然泪流满面。(纱迦回复：我也泪流满面了，可惜没时间亲临现场啊！)

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1

本期博客 纱迦



硝烟散尽

纱迦 发表于 2008.12A（总第215期）

团结就是力量

《COD4》是本人投入时间最长、玩得最认真的网游（不可否认《COD4》的单机也很出色，但对绝大部分玩家来说它就是个网游）。网游在国内的发展已经很有些年头了，不过自大学起我就是一名坚定的 TV GAME 玩家，因此与 PC 网游毫无缘分。TV GAME 的网络时代始于 DC 的《梦幻之星在线》，可惜限于条件当时我的百来小时游戏时间全给了孤独的单机。后来到了编辑部，PS2、Xbox 上也有对应网络的游戏，只是当时游戏机网络部分极不成熟，就算不论成本，想连上网玩也极其麻烦，因此当时只是浅尝即止。

到了 X360 推出之后，我这才感受到了网络对于 TV GAME 的重要性。除了天天上网看更新，很多游戏我都尝试过网战，如《战争机器》、《机战 XO》等等。后来因为众所周知的原因 X360 没了，我暂时先转投 PS3 的怀抱，PS3 完全免费的网络服务也给我留下了美好的印象。

对《COD4》的喜爱始于去年夏天搞到的内测，所有玩过内测的编辑都被这款游戏给彻底震住了，于是不知不觉间这款游戏就成了大家年底的必买游戏之一。因为当时只有 PS3，所以我选择了 PS3 版《COD4》。不过玩到之后才发现，PS3 的免费网络果然不能和 X360 的收费网络相比，这其中最大的不足就在于 PS3 版不能主动加入，只能被动邀请（具体在以前的“责任之铃”版块里有详细描述）。

由于在线挑战《COD4》的人异常之多（现在我们知道游戏的销量已经过了千万），因此中国玩家要想找到一个信号好的房间很难。X360 版在找到一个信号好的房间后，即使掉线也可以主动加入，但 PS3 版就没有这个功能了。因此玩 PS3 版就必须得靠好友，大家一起找信号好的房间然后互相拉，这样才能玩到尽兴。

在《COD4》刚发售之际，PS3 版的联网情况非常差，后来渐渐有了改善。不过也正是因为网络环境太差，逼得玩 PS3 版的人异常团结，彼此之间乐于合作和互相帮助，我也正是通过好友的推荐才加入了国内最大的战队 LU。

写在前面

FOREWORD

“告别《COD4》，战队全员今晚照集体照啊！”

上周晚上一上线，就看到了这条群公告，不由得一惊：原来《COD4》（《使命召唤 4》的简称）都推出一年了！尽管我从今年暑假开始就没上线玩过《COD4》了，不过和战友们的联系一直没断过，也不断关注系列相关的消息。看到这条消息后连忙打开 PS3 上线，但可恶的天威（本地的网络供应商）在关键时候又掉了链子，死活进不了网战。逼得我一边打电话投拆一边调试网络设定，总算在指定时间上了线。

在指定的 OVERGROWN 战场，我一边用刀和战友们打招呼，一边同大家摆出各种造型。随着照相机快门的定格声，一张告别照为我的《COD4》历程划上了感动的句号。

战友们

LU 战队曾是国内最大的战队，鼎盛时期有 150 余人。群里大部分人都来自 levelup.cn 论坛，也有部分是被 PS3 的网络环境给逼过来的，此外还有部分人经常出没于此、卖卖碟和周边什么的（当然对群内人的价格都很公道）。找到大部队之后，PS3 版寻找房间比 X360 版还要容易，再加上有什么疑问可以找人帮忙，战队的人水平都是突飞猛进。

按照游戏中生存率（杀人数和被杀数的比率）的高低，LU 战队的高手分为三巨头、四天王、五小强，这 12 人均是恶贯满盈、杀人如麻的好手，其现实生活中的身分也颇有聊头（其中也有编辑），为大家制造了不少话题。

海豚是三巨头之一，爱称海豚。单挑是一把好手，真实身分是北方某市一土豪，曾在 LU 发贴邀请当地 PS3 玩家同乐，立刻就有人发贴质疑，理由是“我们那个穷地方不可能有人玩 PS3”，正在大家都对其身分表示怀疑之际，那个人又发贴了：“除非你是 XXX，我们那里只有他才有可能玩 PS3。”其知名度可见一斑。我与海豚曾鏖战拆弹模式一整夜，那几盘也是我生平的得意之作，可惜最后还是败于他之手。

KP 也是三巨头之一，标准萝莉控，至今都无法想通此人为何能做到日式美少女加美式 FPS 兼收并蓄的。闲暇之余还有一份制作 PS3 主题的副业，其制作的《TO HEART 2》主题便是铁石心肠的美式硬汉见了也要落泪。我与其战过 N 回，技术和网速均不是对手。（传说中的 1M 电信竟剽悍至此。）

四天王之一的 Titan_n 乃是银行业巨子，惯使一杆 M16，生存率名列前茅。因为名字和泰坦较像，经常被人误认。不明根底的人每每被他打得溃不成军之际，都会丢下一句“小编真厉害”。后来因工作关系去了上海，一段时间不能玩 PS3，以局外人的身分亲眼目睹了《COD4》由盛转衰的过程，心里那个急啊……

五小强里的 DUDU 从来都只用微冲＋血包＋LAST STAND 的技能组合，死后必倒地打手枪。尽管人人都评价他是有勇无谋的典型莽夫，但是他单挑的功夫算得上是独步武林，能够在单挑中挫败他的人极少。我也曾和其单挑过，一开始利用其猛冲的弱点阴死过好几回，不过后来就……

在战火中结下的友谊不是三两句话能够说清楚的。尽管《COD4》的大幕即将拉下，但是战友们不会消失，因此 LU 战队不会消失。

最近发表

LATEST TOPICS

航展行记
炎骑士发表于 2008.11B（总第 214 期）

我最喜欢的 10 首中国风歌曲
胜负师发表于 2008.11A（总第 213 期）

毕业随笔
九兵卫发表于 2008.10B（总第 212 期）

真联机时代

X360 和 PS3 的出现，能够让普通玩家足不出户便能与全球玩家对战或合作。不过做到这一步，其实只是联机时代的开始。如果你一直都是随便找个人一起玩，那么很快你就会觉得联机也就是那么回事儿，因为在这种心态下与你一起游戏的人其实和一个高级 AI 没什么区别。当你在线上花的时间变多之后，自然就会想与别人交流，进而就有了社区。到了这一步，才是联机时代的真正到来。

X360 在秋季更新中已经加入了 PARTY 的设定，PS3 的 HOME 则是一年前就已经在筹备了，这两大次世代主机都已经在向社区方向发展了。不过 X360 至今未加入简体中文以及简体中文输入法，而 HOME 则至少还需要一年时间才有可能正式面世，因此这个时代的到来还需要一段时间。但是我们中国玩家之间的交流其实并不需要这些，光是 QQ 加短信便足以搞定一切了，关键是你有没有加入真联机时代的觉悟。

《COD4》的硝烟已经散尽，但是新的战火已经点燃，从《COD 战火世界》、《战争机器 2》、《抵抗 2》还有未来的《白骑士物语》等等，对应网络的游戏越来越多，与玩友直接交流的机会也越来越多，这就是名副其实的“世界在战”（WORLD AT WAR）！

▼一张告别照。我是上排左起第二个。期待着与大家相会在《COD 战火世界》的战场！



最近回复

LATEST COMMENTS

RE：硝烟散尽

【2008-11-22 10:24:44 By：多边形】

中国玩家在联网时代最大的问题不是主机，也不是游戏，也绝对不缺少伙伴，但是他们却没有能力跨越世界上最远的“鸿沟”——电信与网通的距离。

RE：硝烟散尽

【2008-11-22 14:26:15 By：Gouki】

玩《COD 战火世界》，最不乐意的事情就是随机被分到日军一组……

RE：硝烟散尽

【2008-11-22 17:19:27 By：九兵卫】

来这里之前加了纱迦的 PSN 一起网战《COD4》，结果因为名字相同他把我错当成了编辑部的另一个编辑，这个引起笑话的小误会直到我来编辑部之后才得以解开，联机有时还真让人觉得天下竟是如此之小呢，嘿嘿。

本期读者语录

Emial 陈一行：“本期读者语录”这一小板块虽不起眼，但意见重大。因为有了它，等于在不加页的情况下扩大了“读编往来”的版面，应该把它发扬广大。充分利用好非攻略页下面的空白处，把每一页尽可能地做得更充实。（纱迦回复：目前的来信还不够让来信占据每一页位置，因此我们需要大量来信——没错，就是你，赶快写信过来吧！）

天下聚会



上期杂志中我们报道了“天下聚会之深圳 UCG 小编次世代见面交流活动”。近日有不少读者反映聚会报道内容中怎么没有编辑的感言呢。为此我们 3 位参加天下聚会的小编特地借此机会谈谈个人参加聚会的感想。另外，本期 Game Halo DVD 收录了“深圳 UCG 小编次世代见面交流活动”花絮影像，请读者们一定要看看哦。

游戏Gamehalo光环影•像•收•录

未来还请大家多多捧场啊！



很高兴“天下聚会”给了我一个难得的机会，可以与深圳玩家面对面直接交流。活动刚开始的时候，大家还有些拘谨，不过大家都是玩游戏的朋友，因此三言两语之后立刻就熟悉了。我带去了单位的 PS3，现场演示了一些视频和游戏，也打开了大家的话匣子。有好多人都拉着我说了很多他们的看法和意见，特别要感谢的是笛音朋友对 NDS 报道的大力建议。此外现在也派发了读者意见调查表，大部分人都填过了，在此向大家的热心表示感谢。还有不少人问为什么《游戏机实用技术》的其他编辑没来，尤其是多边形为什么没有来，看来多哥的人气还真是旺啊(当时多边形在上海主持音乐会)。令我感动的是专门有位朋友对我说：“你不要因为大家都问多哥而生气啊，如果你不来的话我们问得会更多。”虽然知道这是在安慰我，但是我听了之后还是觉得很舒服。(笑)

会场上还举行了一些游戏比赛，可惜本人对于掌机上的联机游戏实在不擅长，惟一一个电视游戏《PES 2009》我又不玩，因此只能做一名看客。不少人都投诉说为啥不带《灵魂能力Ⅳ》来啊，令我心里大喊失策。下次见面定然会带更多的游戏来的。

一眨眼一天工夫就过去了，感觉时间过得相当快，不过我脑袋里还装了一大堆意见有待整理和消化。未来还请大家多多捧场啊！

这才是青春呀！



这次能够参加深圳“天下聚会”，真的是十分荣幸的一件事，这也是火云来编辑部的这两年时间里，第一次有机会与读者在这么近的距离进行交流，这次的聚会之行让我感触良多。其实得知当天参加聚会的玩家和读者将近百人，我们自然不会错过这次难得的交流机会，去之前我们就在编辑部打印了足够的调查问卷。这些调查问卷是我们杂志以及栏目今后改版的重要参考，当然，在现场收集的意见是更为重要的。

虽然这是火云第一次参加玩家的聚会，但是到会场不久便被现场玩家们的热情带动起来，其中一位“大叔”声嘶力竭的演唱让我印象深刻，这才是青春呀！我们从编辑部带来的 PS3 内装有不少游戏影像以及试玩，这也成为了当天比较受欢迎的项目之一，经我们了解之后得知，当天参加聚会的玩家当中拥有次世代的并不多，由此也可以看出次世代在国内的普及率其实并没有我们想像中的那么高，我们在杂志上普及次世代游戏的道路还任重道远，目前来看还是要把重点放在为读者带来更多的次世代游戏情报。与次世代相反，几乎每个参加聚会的玩家都拥有至少 1 台的掌机，也有读者在交流时给我们提出了要求增加掌机游戏的内容，我们在聚会结束之后也对此进行了讨论，掌机游戏以及掌机相关的消息肯定会成为今后杂志着重报道的内容。

看我们的进一步行动吧



在深圳聚会组织团队的辛勤付出下，深圳“天下聚会”终于在 11 月 2 日成功举办了。办一场好的聚会确实不容易，这是我的一个最深切的体会。光是选场地就需要投入了不少的时间和精力，好在最后终于搞定了。从早上 10 点半聚会正式开始，直到下午 6 点聚会的玩家才陆陆续续离开。等大家离开之后，深圳聚会组织者们还要清理自己带来的主机、各种线材、场地宣传用展架等等，真让我感觉到承办一场聚会确实要有点奉献精神才行。作为“天下聚会”负责人，虽然会觉得承办聚会的辛苦，不过能看到这样热闹的场面，看见大家对游戏的热情，那颗沉睡的心顿时仿佛又被唤醒了一样，而现在聚会的情形我还历历在目。在本次深圳聚会中，我们迎来了一位年仅 12 岁的小女生，她是全场年纪最小的一位玩家。当我问她是怎样知道本次天下聚会的，这位小妹妹很不屑的回答道：“当然是看 UCG 晓得的咯。”天啊！UCG 居然还有这么小的读者支持，一时间让我说不出话来。聚会当天，这位小玩家对《小小大星球》表现出了极大的兴趣，自己站在电视前足足玩了 40 多分钟。由于篇幅的限制，还有许多点滴的聚会花絮无法在这里呈现。今后将有更多小编来到聚会现场，来到玩家中间，看我们的进一步行动吧。

天下聚会辞旧迎新跨年活动召集中

圣诞、元旦，大家一起来吧！

不知不觉，2008 年即将离我们而去。天下聚会在 2008 年中得到了进一步的成长，特别是在五一、十一等长假期间更是“天下聚会”的高峰。今年的圣诞，明年的元旦都是举办“天下聚会”的好日子，那么现在就让我们行动起来组织属于玩家自己的特别圣诞和元旦吧。天下聚会，下一站就在你身边。

申请举办“天下聚会”报名方法
1. 发送邮件到：lujuhui@vip.163.com
2. 发送邮件到：ucg@ucg.com
3. 登录 Levelup 论坛，发短消息给“UCG – Ace 飞行员”

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年11月26日～2008年1月29日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年11月25日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	682.84元人民币
100日元	7.07元人民币
100欧元	878.75元人民币
100港币	88.07元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。

距离圣诞节还有不到一个月的时间了，年底游戏狂潮的最后一波也即将到来，12月中旬左右是好游戏集中爆发的日子，就连《心灵传说》也延期一周来凑这个热闹，相比之下12月的上旬就显得有些冷清了，不过好在还有《波斯王子》与《428》等可供我们选择。不知各位玩家为自己选好今年过圣诞节的游戏礼物了吗？

11.27 啪嗒嘭 2

PSP 音乐 ■SCE ■4980日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 A



神奇的眼球生物又要为远古的理想踏上征程。前作以试验品的姿态在玩家的口耳相传之下卖出了46万份，为PSP创造了一个新生品牌。续作的惊喜可能超乎想像，除了更长的流程，更具魄力的战斗，以及更为丰富的玩法，游戏还从另类走向主流，引入了兵种升级、进化等更适合掌机玩家的系统，在耐玩度和成长乐趣上超越前作数倍。只要你稍加尝试，就一定会喜欢上这一群圆头圆脑、团结顽强的小家伙，PATA・PATA・PATA・PON的欢快鼓点也会像洗脑般在你的耳边久久回荡。



11.27 莱顿教授与最后的时间旅行

NDS 文字冒险 ■Level-5 ■4800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 B



不知不觉中，"《莱顿教授》系列"已经出到了第三作。这次故事的起因是一封来自未来的信，舞台则转移到了伦敦。由于"时间旅行"这一要素的加入，游戏的剧情将比以往更加扑朔迷离，人物的关系也比较复杂，我们甚至会看到青年版的卢克。另外，由日本著名心理教育学家多湖辉亲自设计的谜题将在质量上让所有FANS满意，谜题的数量也达到了系列之最。从任何角度来讲，喜欢该类型游戏的玩家都不能错过本作。不过惟一的遗憾是游戏在语言方面可能会给有一些玩家带来小小的障碍。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
26日	超级街头霸王II Turbo 高清混合版	Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Capcom	格斗	1200MSP
27日	世界足球胜利十一人2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800日元
27日	阿加雷斯特战记 重返战场	アガレスト战记 リアピアランス	Compile Heart	角色扮演	6800日元
2008年12月					
1日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans; Path of the Furon	THQ	动作	39.99美元
2日	波斯王子 奇迹	Prince of Persia	Ubisoft	动作冒险	59.99美元
3日	班卓熊大冒险3	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft	平台动作	59.99美元
5日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99欧元
16日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99美元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800日元
25日	怒首领蜂大往生 黑标EXTRA	怒首领蜂大往生 ブラックレーベル EXTRA	5pb.	射击	6800日元
2009年1月					
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99美元
19日	50美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
20日	街头滑板2	Skate 2	EA	体育	59.99美元
27日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99美元
27日	职业赛车	RacePro	Atari	竞速	59.99美元
27日	决心 羁绊地狱群 EXTRA	ケツイ～绊地狱たち—EXTRA	5pb.	射击	6800日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
26日	超级街头霸王II Turbo 高清混合版	Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Capcom	格斗	14.99美元
27日	世界足球胜利十一人2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800日元
2008年12月					
1日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans; Path of the Furon	THQ	动作	39.99美元
2日	波斯王子 奇迹	Prince of Persia	Ubisoft	动作冒险	59.99美元
4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	7980日元
12日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99美元
16日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99美元
16日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800日元
19日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	59.99美元
25日	白骑士物语 古之鼓动	白骑士物语 古の鼓动	SCE	角色扮演	6980日元
2009年1月					
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99美元
19日	50美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
20日	街头滑板2	Skate 2	EA	体育	59.99美元
27日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99美元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
27日	寒蝉鸣泣之时 破晓时分	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	动作	5800日元
27日	无双大蛇 魔王再临	无双 OROCHI 魔王再临	Koei	动作	5280日元
27日	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制霸	Spike	动作	4980日元
27日	啪嗒嘭2	パタポン2 ドンチャカ	SCE	音乐	4980日元
27日	游戏王 卡片力量3	有希望 デュエルモンスターズ GX TAG FORCE 3	Konami	桌面棋牌	4800日元
27日	萌萌2次大战DX	萌え萌え2次大战 デラックス	Systemsoft Alpha	模拟育成	5800日元
27日	星色赠礼 携带版	星色のおくりもの Portable	Takuyo	文字冒险	5800日元
27日	英雄传说 空之轨迹合集	英雄传说 空の轨迹セット	Falcom	角色扮演	9800日元
2008年12月					
4日	乐克乐克2	LocoRoco 2	SCE	动作	4980日元
4日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Bestmedia	动作	4800日元
11日	双星物语	Zwei!!	Falcom	动作角色扮演	4800日元
18日	异说 最终幻想	Dissidia Final Fantasy	Square Eix	动作	5800日元
18日	绯色之欠片 携带版	绯色の欠片 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	4800日元
18日	音感训练 甜蜜和声	ソルフェージュ Sweet Harmony	GunHo Works	文字冒险	5800日元
18日	深红密室 重生	クリムゾン・ルーム リバース	Success	文字冒险	2800日元
18日	最强将棋 Bonanza	最强将棋 Bonanza	Success	桌面棋牌	3800日元
18日	深层心理占卜游戏	オツゲー 占イナンデス	Dorasu	益智	3800日元
25日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	角色扮演	4800日元
2009年1月					
22日	北斗神拳 拉欧外传 天之霸王	北斗の拳 ラオ外传 天の外传	interchannel	动作	4800日元
22日	偶像大师SP 完美太阳	アイドマスター-SP パーフェクトサン	NBGI	模拟育成	4800日元
22日	偶像大师SP 思念之月	アイドマスター-SP ミッシングムーン	NBGI	模拟育成	4800日元
22日	偶像大师SP 惊奇之星	アイドマスター-SP ワンダリングスター	NBGI	模拟育成	4800日元
29日	世界传说 光明神话2	テイルズ オブ ワールド レディアント マイソロジー2	NBGI	角色扮演	5200日元
29日	秋之回忆5 中断的底片	メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム	5pb.	文字冒险	4800日元

发售日变更游戏 ■指环王 征服（PS3/X360）2008年12月17日延至2009年1月13日；■凉宫春日的激动（Wii）2008年11月27日延至2009年1月22日；■心灵传说（NDS）2008年12月11日延至2008年12月18日

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
27日	莱顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	文字冒险	4800日元
27日	资生堂美丽解答开发中心监修 美丽计划	资生堂ビューティーソリューション开发センター监修 プロジェクトビューティー	SEGA	实用软件	4800日元
27日	幕末恋华・新选组DS	幕末恋华・新选组DS	D3 Publisher	文字冒险	4200日元
27日	便利商店DS 经营力锻炼	ザ・コンビニDS 大人の经营力トレーニング	日本一	模拟经营	4800日元
2008年12月					
2日	波斯王子 堕落之王	Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	动作冒险	19.99美元
4日	一步神拳 The Fighting DS	はじめの一歩 The Fighting DS	ESP	动作	4800日元
4日	英雄战记	英雄战记 レーヴァテイン	GungHo	角色扮演	4800日元
4日	实况棒球携带版11	パワプロクンポケット11	Konami	体育	4980日元
4日	异能驱者	ブレイザードライブ	SEGA	角色扮演	4980日元
4日	改装斗士 炸弹人	カスタムバトラー ボンバーマン	Hudson	动作	4800日元
11日	能源小精灵 凯伊与零的神秘之旅	エレビッツ カイとゼロの不思议な旅	Konami	动作角色扮演	4980日元
11日	陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	动作	4800日元
11日	超化石怪兽对决 激斗银河系	超化石モンスターバトル ゲキトツ・ギャラクシー	Disney	动作角色扮演	4480日元
18日	心灵传说	テイルズ オブ ハ幻想水浒传 ツ	NBGI	角色扮演	6650日元
18日	茶犬大冒险2 梦想玩具箱	お茶犬の大冒险2 梦いっぱいのおもちゃ箱	M.T.O.	动作	4800日元
18日	仙境传说DS	ラグナロクオンラインDS	GungHo	角色扮演	5800日元
18日	幻想水浒传 黄道十二宫	幻想水浒传 ティアクライス	Konami	角色扮演	5500日元
18日	太空泡泡龙	スペース パズルボブル	Taito	动作	3800日元
18日	桃太郎电铁20周年	桃太郎电铁20周年	Hudson	桌面棋牌	4980日元
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	牧场物语 ようこそ! 风のバザールへ	MMV	模拟经营	4800日元
25日	梦幻之星 ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	动作角色扮演	4800日元
2009年1月					
1日	绿野仙踪	Riz-Zoawd	D3 Publisher	角色扮演	4800日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	FromSoftware	文字冒险	4800日元
29日	最终幻想 水晶编年史 时空回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
27日	劳动者	はたらくヒト	Hundson	动作	4800日元
27日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 EX3	NARUTO-ナルト-疾风传 激斗忍者大战! EX3	Takaratomy	动作	6800日元
27日	魔法工厂 未知大地	ルーンファクトリー フロンティア	MMV	动作角色扮演	6800日元
2008年12月					
2日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	49.99美元
4日	428 被封锁的涩谷	428 封锁された涩谷で	SEGA	文字冒险	6800日元
4日	料理妈妈2	クッキングママ2 たいへん! ママはおおいそがし!	Taito	动作	5800日元
4日	风之克罗诺亚 通往幻梦界之门	风のクロノア door to phantomile	NBGI	平台动作	4800日元
11日	龙之子 VS CAPCOM 乱世英雄	タツノコプロ VS. カプコン クロス ジェネレーション オブ ヒーローズ	Capcom	格斗	6980日元
11日	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战	Rygar: The Battle of Argus	Tecmo	动作	6800日元
11日	太鼓之达人 Wii	太鼓の达人 Wii	NBGI	音乐	7980日元
11日	大金刚森林节拍	Wiiであそぶ ドンキーコングジャングルビート	Nintendo	音乐	3800日元
18日	死神Bleach 圣战对决	Bleach バーサス・クルセイド	SEGA	动作	6800日元
18日	让我们敲打	Let's Tap	SEGA	动作	4800日元
19日	加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	DSI	动作	29.99美元
22日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元
25日	生化危机	BioHazard	Capcom	动作冒险	3800日元
25日	皮克敏 Wii	Wiiであそぶピクミン	Nintendo	动作	3800日元
2009年1月					
20日	丧失围城 丧尸的祭品	Dead Rising: Chop Til You Drop	Capcom	动作	49.99美元
21日	模拟动物	SimAnimals	EA	模拟育成	49.99美元
22日	凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	角川书店	文字冒险	6800日元
22日	FRAGILE 再见月之废墟	FRAGILE～さよなら月の废墟～	NBGI	角色扮演	6800日元
29日	最终幻想 水晶编年史 时空回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月					
27日	紫之焰	紫の焔	Idea Factory	文字冒险	6800日元
27日	萌萌2次大战DX	萌え萌え2次大战 デラックス	Systemsoft Alpha	模拟育成	6800日元
27日	幻影少年 交错之路	モノクローム・ファクター クロストロード	5pb.	文字冒险	6800日元
27日	纯情罗曼史 心动恋爱大作战	纯情ロマンチカ 恋のドキドキ大作战	MMV	文字冒险	6980日元
2008年12月					
2日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	49.99美元
4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	6980日元
4日	Real Rode	Real Rode	角川书店	文字冒险	6800日元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	6800日元
18日	Fate/无限代码	Fate/unlimited codes	Capcom	格斗	6980日元
18日	ADK魂	ADK魂	SNK Playmore	动作射击	日版未定
18日	狂热节拍IIDX 15 DJ Troopers	ビートマニア IIDX DJ Troopers	Konami	音乐	7300日元
22日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元
2009年1月					
22日	爱神有约G.P. 学园公主	Piaキャロットへようこそ! G.P. 学园プリンセス	GN Software	文字冒险	6980日元
29日	银河天使II 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルII 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险	7800日元

12.02 波斯王子 奇迹

多机种 动作 ■Ubisoft ■59.99美元 ■对应机种为PS3、X360 13岁以上玩家对应 推荐度 A



本作是这个系列第一部登陆次世代平台的作品，游戏画面采用了类似动画渲染的特别处理方式，因此视觉效果相当出彩。游戏将继承系列庞大的世界观以及核心系统，并在此基础上启用全新的主人公和故事设定。本作中主人公被卷入了光明与黑暗之间爆发的史诗般的战争：也就是光明之神玛兹达(Ormazd)与其双胞胎兄弟黑暗之神阿里曼(Ahriman)之间的善恶之争。而王子恰好目睹了传说中的生命之树被毁灭，整个世界正面临着被黑暗吞噬的危机。如果你是系列FANS，那么千万不要错过。



12.04 428 被封锁的涩谷

Wii 文字冒险 ■SEGA ■6800日元 ■无对应周边 15岁以上玩家对应 推荐度 B



由文字冒险游戏巨头Chunsoft全力打造的本作可以算得上是一匹黑马，不仅集结了我孙子武丸等优秀的剧作家撰写剧本，还大张旗鼓地在两个隐藏剧本中请来了大家明天真人出镜与Type-Moon特别制作的动画，让游戏的噱头满点。发生在涩谷的本作与曾经大受好评的《街》相同，也采取了真人实拍，并以多主角多剧本的方式来表现游戏中"人们相互影响"的主题，游戏中共有5个主线剧本与2个隐藏剧本，剧情的丰富度不容置疑，可惜由于语言问题对大多数玩家来说可能很难上手。



12.04 风之克罗诺亚 通往幻梦界之门

Wii 平台动作 ■NBGI ■4800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 B



本作是1997年的PS版初代《风之克罗诺亚》的重制版。游戏的故事和玩法与初代相仿，不过通过Wii的机能大幅提升了游戏画面。在游戏中玩家要操纵可爱的长耳朵猫克罗诺亚以及精灵修波等角色，在预设的重重机关间利用敌人前进。Wii大幅强化语音，并请来多名知名声优为其献声。游戏还增加了新的关卡以及收集要素，此外也有适合多人同乐的全新模式。



目前已知的新要素有换装、BOSS战竞速。此外满足条件会出现每一关的镜像关卡，关卡内容相同但左右颠倒，等于是新的关卡。